PaRappa The Rapper 2
公式ガイドブック
伊藤ガビン
編著
PlayStation 2
Joe Chin Co.
THE BIG THE BI
Burger Master Beard
Beard

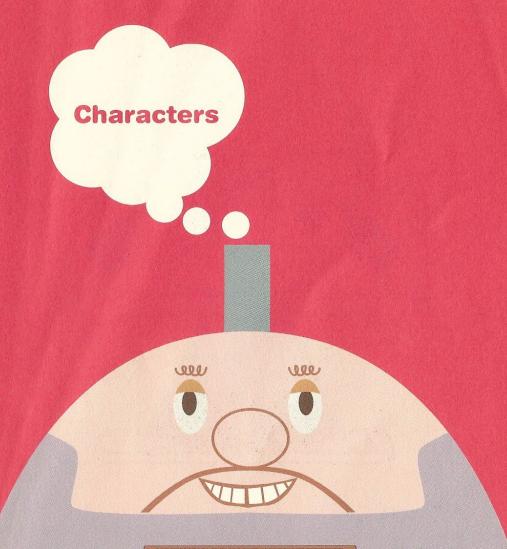
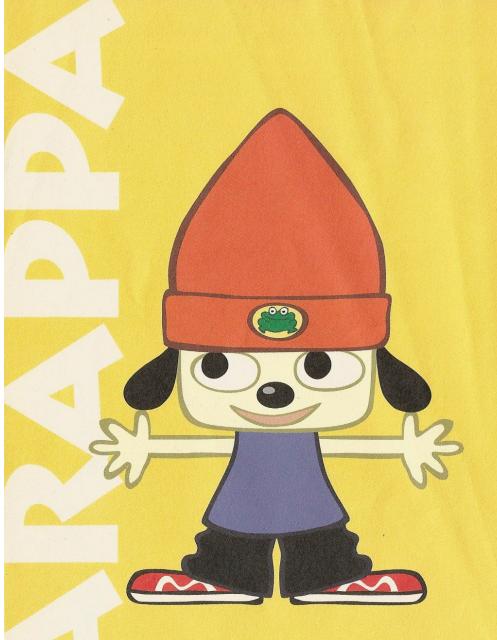
BODY SAY HOOOOO!!
OFFICIAL

P2

A game about NOODLES and TWO OLD MEN

CONTENTS

パラッパラッパー２公式ガイドブック

PARAPPA

パラッパくん

このゲームの主人公だす！！
ゲームやヒップホップが大好きで、いつかヒーローになることを夢見てる。ていうか、いつもいつもヒーローになることを夢見て見すぎて妄想にひたりすぎ？

プレッシャーに弱く、へたれ気味な毎日だけど、憧れのサニーちゃんのためなら、どんな困難にもへっちゃらで立ち向かうよ!！合言葉は、「ボクならできるさ!!」

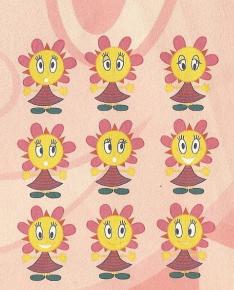
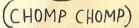
マンガもいいけど、やっぱり音楽が一番!
読まなくてもいいのが、いいよね。

SUNNY FUNNY

パラッパって子供ちゃんね！

サニーちゃん

パラッパの憧れの女のコ。
快活！　曇りのない笑顔！　鈴のような笑い声！
それでいて、花に水を、鳥に歌を、料理に愛情を、
という細やかな一面もあったりして、コマタナー。
輝きすぎだよ、サニーちゃん、
ま、まぶしぇー！　ぽわーん。
正しいことと、可愛いことが大好き。それに向かって迷うことなく、まっすぐ進む姿にパラッパくんは振りまわされっぱなし。
そこにまた、ぽわーん。

PJ BERRI

やばい遅刻した！
と目を覚ますと、まだ授業中。
ホッして、もう一度寝るときって、
幸せだなあ。

パラッパの親友にして、食いしん坊ボンサーイ！ていうか、食べることと寝ることが大好き。昼間はぼーっとしているように見えて、実はヌボーっとしている。ように見えて実は、世界のありとあらゆる役に立たない情報を蓄えている。ようでいて、しかも間違って覚えてることも多い。マジで役に立ちません。ところが夜になるとシャキーンとしたスーパーDJに大変身。ハコを揺らす毎晩なのだ。

PJベリー

PARAPPA PAPA

パラッパ・パパ

パラッパのお父さんにして、貧乏性の発明家。
独創性満点の装置をザクザク発明するものの、ひとつの機械に、数え切れないほどの機能を詰め込まないと気がすまない。
全自動洗濯機とインスタントカメラ、高性能ファクスとパスタマシーン。
テレビと電子レンジがいっしょになってるのは、ちょっと便利そうだけど、実際んとこ、使いにくさも超一流。
ポッター将軍とは幼なじみです。

必要な発明のパパ。
うーん、意味わかんない。

ポッター将軍

サニーちゃんのパパ。
他人に厳しく、自分にはもっと厳しい軍人の鑑のような人柄。当然のことながら、ムスメのボーイフレンドにも、同じ、いや、それ以上の厳しさを求めるのであります。読書をするのも腹筋をしながら、テレビを見るのも腕立て伏せをしながらです。
しかし、ムスメのサニーちゃんと、甘〜いお菓子には滅法よわいんですな。親ばか＆お菓子ばか。そしてなぜかパラッパパパにだけは、ココロをゆるしているような。

鳴かぬなら、鳴くまでマトンは
ひつじ肉

GENERAL POTTER

MilkCan

ミルクカン

パラッパの友達の女の子たちが組んだ、スリーピース・バンド。勝気で、オシャレで、仕切り屋で、実はとっても友達想いのケイティは、ベーシスト。宇宙人と経済と金融が気になって仕方ないマーさんはドラマー。そのカラダの小ささとはウラハラに、ドデカーイ音で叩きまくり。ギターのラミーは、引っ込み思案。いつもモジモジ、悩みがち。でも楽器を持てば鬼にギター、超絶テクでハジケますよ!

LAMMY *Guitar*

MA-SAN *Drums*

KATY KAT *Bass*

女の子バンドはやっぱり
3ピースバンドだって思わない?
大きさ的には、2.5ピースって
感じだけど。

 ラミー

史上最強のシャイガール。モジモジモジモジしてててテンパッて前のめって自己完結。でもギターがあれば、ギターさえあれば、ラミーにおまかせ! たちまちに鬼! あるいは国務長官! 怖いもんなしで、ノリノリだネ!

 マーさん

中国5億年の歴史の血と智の結晶、それがマーさん。七度のメシより読書が大好き。古今東西の知識をむさぼるように吸収し、まさに博覧強記! そんな英知を総動員させて至った結論が、オカルト世界。いつか真っ白なUFOに乗った王子様が迎えにくる日を夢みてる。

 ケイティー

実質的なミルクカンのリーダー。オシャレが大好きで、音楽が大好き。わけのわからないメンバーの音楽の実力を鋭く見抜いた鋭さが鋭すぎると鋭く批判されているが、実際んとこ、しきり好きの、ロマンティスト。

家庭用自立型ラヂオ[ボクシーボーイ]

BOXY BOY

スーパーグルーヴ・チューニングシステム搭載　BBP-01 メーカー希望小売価格：時価

Boxy Boy

STEREO

タマネギフレイバーなラップをきざむ
世界最高品レベルの音質を楽しめる
「ボキシーボーイ」誕生——。

BBP-1

世界最高峰のグルーヴ——チョモランマ級

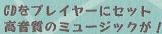
ボクシーボーイはちょう多きのうな
MDCDラヂカセなんだ。そのうえ音も出るぞ！

Boxy Boy

hifi Stereo
JamJam Go!

簡単操作で ラップを指導

ボクシーボーイくんの悶絶機能のひとつが
ラップ指導機能だ。CD などで音楽をかけると
勝手に指導してくれるんだ。大きなお世話だネ。

CDをプレイヤーにセット 高音質のミュージックが！

ボクシーボーイくんの悶絶機能のひとつが
ラップ指導機能だ。CD などで音楽をかけると
勝手に指導してくれるんだ。大きなお世話だネ。

MDに録音して 自分だけのオリジナル

ボクシーボーイくんの失禁機能のひとつが、
MD 録音機能！　MD だというのに、なぜか録音
できてしまうんだ!!　けっこうフツーだネ。

OPTION

MD Disk

ボクシーボーイ専用の MD が、ずばりコレ。CD の音楽をバッチリ録音できるんだ。それを安く売ると不思議とお金が増える機能もある。ていうか、それ違法だから。とにかくこの MD 使っとけば間違いねえ！

標準小売価格：時価

Battery

ボクシーボーイ専用の乾電池が、これ。男の単一電池だ。オレたちゃヒップホッパー、単三、単四みてえなヒョロヒョロした電池使ってる場合じゃねえ！
男は単一！　間違いねえ！

標準小売価格：時価

Headphone

ボクシーボーイ専用のヘッドフォンがこれ。DJ プレイには必要なヘッドフォンも、ラジカセには必要なし！　てことで、これはアクセサリー。音は出ませんが、耳はむれてむれてかゆくなります。間違いねえ！

標準小売価格：時価

ナインティーンナインティシックス！　せんきゅーひゃくきゅーじゅーろくまん年！　まさにその年『パラッパラッパー』シリーズの記念すべき第一作が生まれた！　ちなみにダイアナさんが事故死した年だ、と思ったら、それは97年だった。むしろダイアナさんはこの年やっと離婚が成立してハッピーだったといえる。とにかく！　まだ渋谷にはマークシティもQフロントもなく闇市の雰囲気が残っていたというか、音ゲーというジャンルそのものがなかったのだ。

音ゲーというジャンルがないときに、音ゲーを説明するのはタイヘンだ。えーと、音楽が鳴ってですね、それにあわせてボタンを押すんですよ、タラララ〜ンにあわせてボン！ボン！て。つ、つまんなそ〜！

そうなんです、字で書くとつまんないんです面白さが伝わらないんです、テトリスだって字で書いたらあんた「ブロックが上から落ちてくるんですよスポッとはめると消えるんですよ棒みたいなヤツで4ライン消すとサイコー！」とか書いてもまったくわかんないんですよわかってくださいよ。

パラッパラッパー公式ガイドブック
双葉社　編著／伊藤ガビン　1998年7月1日発行
定価1200円　ISBN4-575-16091-1

パラッパラッパークロニクル vol.1

COLUMN

というわけで、まだ誰も見たことのない音で遊ぶゲーム、それをピコーンと思いつき、作ろう！と思ったのがパラッパチームのボスキャラこと松浦雅也さん（ダイアナさんとタメ年）はエライ！　えらすぎるといえます。『パラッパラッパー2』をプレイしていて、元祖である『パラッパラッパー』をプレイしてない人がどれくらいいるのかちょとわかりませんが、ゲームシステムそのものは、どちらもほぼ同じと言えます。○X△□にLRのボタンを、音楽とお手本にあわせてボンボンと押していくわけよね。パラッパ2が楽しめた人は、間違いなく楽しめるゲームでしょう。

ストーリーは、サニーちゃんに思いを寄せるパラッパくんが、カラテや自動車教習所、フリーマーケットの売り子などを経験しながら、目の前の困難を克服していく感動的なもの。フランダースの犬ばりの泣かせるストーリーに、涙が邪魔でプレイできないと苦情が殺到したにちがいないかどうか定かではないが、タマネギ先生が初登場してたりするのでプレイするしかない傑作です。

パラッパラッパー
ソニー・コンピュータエンタテインメント
1996年12月6日発売　定価4800円
※現在はPS one Booksから1800円で発売中。

PLAY COOOL

パラッパ2には、プレイヤーの熟練度によってプレイ中に変化し続ける難易度や新評価システムなど、新しい要素がいっぱいだ。まずはいくつかの基本的な要素を知っておこう。

「GOOD」以上のコンディションでクリア!

画面左下に表示されている「コンディション」は、良い評価順に「COOL」「GOOD」「BAD」「AWFUL」の4種類。基本ルールは、最後にコンディションがGOOD以上ならばステージクリア、BAD以下ではゲームオーバー。また、AWFULから2回続けて評価が下がるとその場で即ゲームオーバーになるのだ。もちろんGOOD以上を維持したいところだが、BAD・AWFUL時はそれぞれ曲のアレンジが違うので、これはこれで必聴。

COOL

クールモードに突入! お手本を出してくれる先生はもう必要ありません! 熱く自由にレッツプレイ!! 150点以下を2回続けると「GOOD」へ逆戻り。

GOOD

この状態でクリアすることが目標。COOLへ上がるためのスコアは各フレーズによって変化。0点以下のスコアを2回続けるとBADへ。何とかこのコンディションを死守!

BAD

画面の周囲からヌードルがヌル～っと迫ってきます。1点以上のスコアを2回連続でGOODへ。逆に0点以下のスコアを2回続けるとAWFULへ。結構ピンチです。

AWFUL

もう画面中ヌードルだらけのヌルヌルラップ。1点以上のスコアを2回連続でBADへ。逆に0点以下のスコアを2回続けると即ゲームオーバー。もう限界ギリギリ状態。

お手本のレベルは常に変化する! MODEL

パラッパ2では、お手本が各フレーズごとになんと17種類も用意されている。そして、プレイヤーのレベルに合わせ、プレイ中にお手本の難易度が常に変化して行く。つまり、失敗していけば段々とやさしいお手本に、アドリブなどをキメて高い点数を取れば難しいお手本に変化していくのだ。以下ステージ7の最初のフレーズを例に見てみよう。

LV01	:△・・・・・・・○・・・・・・・
LV05	:△・・・○・・・・・□・L・・・
BASE	:△・・・○・・×□・□・L・・・
LV14	:・△・△○・○×・□□・LL・・
LV16	:(△△・・)(○○・・)(×□・□・LL・)

一番最初は「BASE」の基本ラインからスタート。その後の評価によってレベルが上下することになる。難しいレベルになるとボタンの数が増えるだけなく、LV16のようにお手本が2小節や1小節ずつ現れたりとスピーディーな展開になったりもするのだ。

3つのメーターに注目! METER

最初は1つしかないが、ステージ3に入ると画面下に3つのメーターが現れる。この3つのメーターがラップのスコアを決める重要なポイント。それぞれ評価基準が異なる3つのメーターの特徴を知っておこう。

コンサバメーター:

いかに忠実にお手本通りのボタンを押せているかを評価するメーター。お手本と同じタイミングで押せていれば加点。一番最初のボタンをハズしたり、お手本以外のボタンを使用すると減点対象となる。

アドリブメーター:

いかにかっこいいアドリブを決めたかを評価するメーター。ただし、お手本に出てきていない種類のボタンを使うと大きな減点対象となる。そこに注意し、リズムにのってアドリブを決めたい。

グルーブメーター:

グルーブ、つまりイカシたラップを評価するメーター。アドリブメーターと評価基準が似ているが、タイミングが異なる。ボタンを入れるタイミングを少しズラすなど、クールを出すためにはこのメーターに注目。

ここに注意! STRAIGHT TO HELL

3つの異なるメーターの加点・減点を合計したものがスコアとして画面右下に現れることになる。それぞれに異なる減点対象が設定されているのだが、これだけは絶対に注意したいという大きな減点対象がいくつかあるので、まとめてチェックしておこう。

連打はダメ! 絶対!

絶対やってはならないのは、むやみなボタン連打。連打しすぎと判定されると、いかなる加点も無視され強制的に-100点になってしまうのだ。しかも3つのメーターごとに評価されてしまうので、合計-300点という手痛い減点になってしまう。

お手本に出てきたボタンはかならず使う!

例えばお手本に「△○×」の3種類のボタンが出てきた場合、いくらかっこいいアドリブを決めたとしても、この3種類のボタンをひとつでも使い逃がすと評価は強制的に0点に! 順番はバラバラでも、お手本に出てきたボタンは全種類使い切ろう。

お手本の最初のボタンはマネすべし!

自分パートの出だしは、かならず各お手本の出だしと同じ種類のボタンで始めなければ減点になる。上記ふたつのような強制的な大減点にはならないが、この減点も3つのメーターごとに設定された共通の減点対象になっているため、結果として×3で大きな減点になるぞ。

せっかちは減点のモト!

ボタンを少し早いタイミングで、お手本よりも手前に入力しまうと減点の対象になる。お手本通りにやっているつもりなのに、何故か評価が下がってしまう原因がコレ。逆にタイミングが少し遅れるのはまったく平気なので、あわてずあせらずじっくり入力しよう。

クールモードにいってよし! PLAY COOL

「GOOD」コンディションから2回続けて「COOL」を出すと、お手本を出していた先生がいなくなり、自由にラップをかませるクールモードへ入ることができる。クールモードに入ると、気持ちイイのはもちろんのこと、カッコイイラップにはバリバリ点数が入るので高得点を狙うことが可能だ。いくつかのポイントに注意しながらCOOLを狙おう、

減点プレイは避ける

前に紹介した「ここに注意」の減点対象をよく読み、まずはそれらを避けることが大前提。いくら素敵なラップでも減点されてはいつまでたっても絶対にCOOLは出ない。COOLを知るには、まず減点を回避することからだ。

お手本通りなんてつまらない

お手本通りのラップなんて全然つまらない! そんなのはハッキリ言ってお子さまラップだ。オトナのラップは、いかに素敵なアドリブをかますかにかかっている。COOLはアドリブから生まれるのだ。

オトナの味付けを忘れずに

16音符を示す「★」や「・」。これにピッタリ乗せるようにリズムを刻んでいてもダメ。ボタンを押すタイミングをいくつか少しだけ遅らせて「右」にズラしてみよう。これ、COOLを出すヒミツの隠し味。

クールモード中は「○×△□LR」ボタンそれぞれに決まったセリフが用意されている。詳しくは各ステージ攻略ページの「ボタン&セリフ対応表」を参考にしよう。

100% BIG BEEF

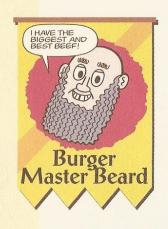
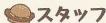
The best burgers in town from all around

号外！ 号外！ 知らなきゃ損だ！
ここらで一番のハンバーガーだ！

思ひ出ヒゲ社長

Beard Burger Master

パラッパタウンNo1の味を誇るハンバーガーショップ『ヒゲ★バーガー』の創業者！ にして、故人！ 生前は、まさにハンバーガーの味の求道者。家族の幸せを顧みず、人生のすべてをハンバーガーに捧げたといっても過言ではないが、実はオデコが光っていた。死んでなお、息子たちの作るハンバーガーの味のクオリティが気になって気になって現世をウロウロしてしまいがちだが、本心ではオデコが光っていた。職人気質の厳しい父親だ！

スタッフ

思ひ出ヒゲ社長といえば、豪快に見えて実はオデコが光っている。一方で店員たちは、一見無能かつマヌケ感を高濃度にたれ流しているものの、ひとたび仕事をはじめれば何もできないといっても過言ではないのだ。「味はオレから盗め！」と言う社長が、盗む前に死んじゃったので、しょうがないといえばしょうがない。そんな現状を打破しようというマジメな店員たちの話題はいつも宝くじの必勝法についてだ。

お客様

先代のヒゲ社長時代に全米を震撼させたハンバーガーのうまさを求めて、味が地に落ちてそれを拾って食ってら腐ってたばかりか石で歯が欠けたようなデフレスパイラルの現在に至ってもなお、思ひ出の味を求める客は後を絶たない。長い長い行列の中にはアウトドアクッキングで腹を満たしながら、本番に備える紳士淑女の姿も。

ここに注意！ STRAIGHT TO HELL

３つの異なるメーターの加点・減点を合計したものがスコアとして画面右下に現れることになる。それぞれに異なる減点対象が設定されているのだが、これだけは絶対に注意したいという大きな減点対象がいくつかあるので、まとめてチェックしておこう。

連打はダメ！ 絶対！

絶対やってはならないのは、むやみなボタン連打。連打しすぎと判定されると、いかなる加点も無視され強制的に-100点になってしまうのだ。しかも３つのメーターごとに評価されてしまうので、合計-300点という手痛い減点になってしまう。

お手本に出てきたボタンはかならず使う！

例えばお手本に「△○×」の３種類のボタンが出てきた場合、いくらかっこいいアドリブを決めたとしても、この３種類のボタンをひとつでも使い逃がすと評価は強制的に０点に！ 順番はバラバラでも、お手本に出てきたボタンは全種類使い切ろう。

お手本の最初のボタンはマネすべし！

自分パートの出だしは、かならず各お手本の出だしと同じ種類のボタンで始めなければ減点になる。上記ふたつのような強制的な大減点にはならないが、この減点も３つのメーターごとに設定された共通の減点対象になっているため、結果として×３で大きな減点になるぞ。

せっかちは減点のモト！

ボタンを少し早いタイミングで、お手本よりも手前に入力しまうと減点の対象になる。お手本通りにやっているつもりなのに、何故か評価が下がってしまう原因がコレ。逆にタイミングが少し遅れるのはまったく平気なので、あわてずあせらずじっくり入力しよう。

クールモードにいってよし！ PLAY COOL

「GOOD」コンディションから２回続けて「COOL」を出すと、お手本を出していた先生がいなくなり、自由にラップをかませるクールモードへ入ることができる。クールモードに入ると、気持ちイイのはもちろんのこと、カッコイイラップにはバリバリ点数が入るので高得点を狙うことが可能だ。いくつかのポイントに注意しながらCOOLを狙おう。

減点プレイは避ける

前に紹介した「ここに注意」の減点対象をよく読み、まずはそれらを避けることが大前提。いくら素敵なラップでも減点されてはいつまでたっても絶対にCOOLは出ない。COOLを知るには、まず減点を回避することからだ。

お手本通りなんてつまらない

お手本通りのラップなんて全然つまらない！ そんなのはハッキリ言ってお子さまラップだ。オトナのラップは、いかに素敵なアドリブをかますかにかかっている。COOLはアドリブから生まれるのだ。

オトナの味付けを忘れずに

16音符を示す「★」や「・」。これにピッタリ乗せるようにリズムを刻んでいてもダメ。ボタンを押すタイミングをいくつか少しだけ遅らせて「右」にズラしてみよう。これ、COOLを出すヒミツの隠し味。

クールモード中は「○×△□ＬＲ」ボタンそれぞれに決まったセリフが用意されている。詳しくは各ステージ攻略ページの「ボタン＆セリフ対応表」を参考にしよう。

[STAGE-1]

『伝統のうまさ、ヒゲ★バーガー』
Beard Burgers. A Parappa Town Tradition!

More MEAT means More BEEF!

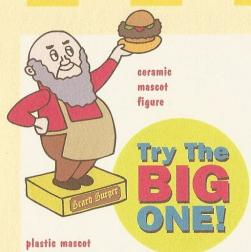
Beard Burger

ウマさの秘訣はシンプルさ！

メニューの多いラーメン屋が信頼できないように、ハンバーガーもまた小細工なしのシンプルな作りが一番だ！　というのが、思ひ出ヒゲ社長の料理哲学でありオデコが光っている。味で勝負だ！　とね。実際には社長は、極度なけちん坊なので、材料もいろいろ使いたくなかったわけね。

100% BIG BEEF

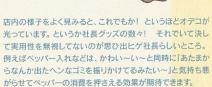
しかし材料の種類が少ない分、使う素材には徹底的にオデコが光っています。レタスはもちろんプラスチックではないし、トマトだって食用です。チーズに至っては動物の乳から作られたものを使っているのです。

ceramic mascot figure

Show the Frag (Why not?)

社長グッズ

plastic mascot phone strap type

one pack a day - PLEASE!

店内の様子をよく見みると、これでもか！　というほどオデコが光っています。というか社長グッズの数々！　それでいて決して実用性を無視してないのが思ひ出ヒゲ社長らしいところ。例えばペッパー入れなどは、かわい～い～と同時に「あたまからなんか出たヘンなゴミを振りかけてるみたい～」と気持ち悪がらせてペッパーの消費を押さえる効果が期待できます。

employees must wash hands

RODNEY HEAVY INDUSTRIES CO.

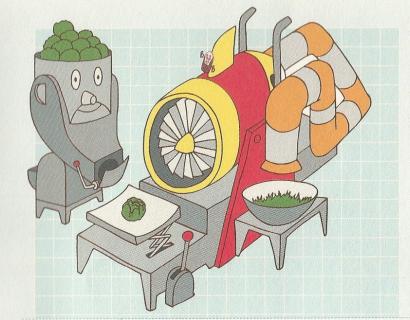
HAMBURGER MACHINE FOR BUSINESS USE SCINCE 1952

2002年業務用ハンバーガーマシンカタログ

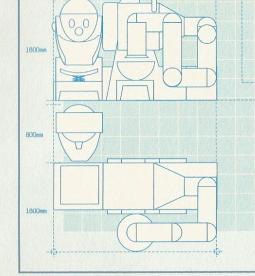
有史以来、人の集まるところ、暮らしのあるところには、必ず「ハンバーガー」文化が花開いてきました。今21世紀を迎え、我々RHIも新しい一歩を踏み出します。テーマは、「バーガーって言ったほうが、もっとバーガー！！」

For more information please contact your local RHI Office.
JPN. Customer Service +718-123-456, for more information on shipments within the Japan
International Customer Service
123-4567 Rodney St. Parappatown,
Visit our Web Site @
www.parappa-the-rapper.com/

Product No. RH-0025

Jet Lettuce Chopper

Product	RHI-0025
Hight:	1800mm
Weight:	480kg
Option	cutter*2
Price	Open Price

レタスチョッパー

ちょ→高性能なレタスカッター。ジェットの力で毎秒12万枚のレタスを洗浄しながらカットします。そのうえ、レタスに混じったイモ虫をすばやく捕獲し、知らない人の畑にまとめて投棄します。千切り、ブツ切り、カツラ剥きなどなど、千二十四種類！　男のアウトドア料理風に設定すればワイルドなだけの絶妙なマズさを演出。レジャーのお供にもって恋！　カッター部分は古都鎌倉の刀鍛冶の手作りです。

No.1 Quality
No.1 Quantity

パラッパタウンで大人気のハンバーガーショップ『ヒゲ★バーガー』で使われているのは、すべてわが社の製品です。さらにヒゲ★バーガーの事例では、オプション設定の『オーナーの顔』デザインを採用。ステンレススティール輝くマシン本来の機能美に加え、先代のオーナーの顔の慈愛と決意の表情が、従業員の士気を高めます。高性能と低価格が、肉の旨みと商売の旨みを引き出します!!!

ヒゲは何の役に立つか

text/*Yuichi KISHINO*

寒さから身を守るために、そして外敵やショックから身を守るために、動物には体毛を備えた種族があります。では、なぜ人間には毛が生えてくるのでしょう。毛が生えている部分を見ると、そこが大事な部分だということが分かるでしょう。脇の下は腕の関節という大事な部分なのに肌が弱いので、腋毛という形でそこを守っているわけです。頭髪は大事な脳を守るためですし、大人になるとお股に毛が生えてくるのは、そこが大事な役割を担うようになるからです。

昨今、都会の空気は汚れ、その汚染から身を守るため都会人の鼻毛は伸び気味だといいます。しかし都会人のマナーとしては鼻毛カットは身だしなみの常識です。体は正直ですから切られるとより強力で太い鼻毛を生やそうとします。マナーと生存本能の責めぎ合いは今日も鼻腔の中で行われているのです。

さて、マナーというと思い浮かぶのはムダ毛の処理です。男と女を比べると、男の方が体毛が濃いのはご存知でしょう。しかし皮膚の表面積あたりのムダ毛指数といいますか、剃ったり抜いたり焼いたりする面積は女性の方が広いと思われます。女性の方がツルツル志向が強いのでしょうか。もしも体毛が生えてくるのが自然の摂理だとするなら、本来守るべき個所を逆に外敵にさらす、という非常に危険な行為だと言わざるを得ません。それでは男性のヒゲの場合はどうでしょう。体毛が外敵から身を守るクッションだと考えるのなら、なぜ男性のお口の周りにだけ毛が生えてくるのでしょう。顔は女の命といいますが、女性もたまに顔剃りする程度には生えますが、顔面にこれほどもじゃもじゃと毛が生えてくるのは、男性特有の現象です。それはきっと男性にとってお口が大切な部分だからでしょう。

男は腕力、女はおしゃべりというのは歪んだ歴史観のほんの一面的なものに過ぎません。動物の世界を見渡すと、オスは美しい声で鳴きメスを口説きます。人間界においても男性はもっと美しい言葉を使い、女性を喜ばせたいものです。せっかくおヒゲで口を保護しているのですから。それとおヒゲを生やしていると、キスする時にくすぐったくて女の人を喜こばせることができるよ。

岸野雄一

きしのゆういち■1963年1月11日東京生まれ。スタディスト(勉強家)、音楽家、著述家、俳優として多彩に活動中。また、自ら「ヒゲの未亡人」なるキャラクターに扮し、ライヴやCDリリースと精力的に展開中。

NEW!

RHI-0026

Juice Robot

RODNEY HEAVY INDUSTRIES CO.
Hamburger Machine for business use Scince 1812

Product	RHI-0026
Hight:	2400mm
Weight:	520kg
Option	cup holder
Price	Open Price

ジュースロボ

フレッシュなジュース+ロボット!!　それが新世紀ジュースの答えです。前バージョンのムダな背の高さを、膝をつくことで革命的に解決。もう、ジュースをつぐのに踏み台は入りません!

RHI-0027

Sun Tan Bun Warmer

RODNEY HEAVY INDUSTRIES CO.
Hamburger Machine for business use Scince 1812

Product	RHI-0027
Hight:	1800mm
Weight:	520kg
Option	Toasting net
Price	Open Price

バンズ日焼けサロン

健康的な肉体美!　それは、おいしそうなバンズの姿の理想を姿です。当社のニューマシンは、バンズの調理に、サンタンマシーンの機構を取り入れました。こんがり!

RHI-0026

Deep Frying Tank

RODNEY HEAVY INDUSTRIES CO.
Hamburger Machine for business use Scince 1812

Product	RHI-0028
Wide:	1400mm
Weight:	620kg
Option	cutter*2
Price	Option

フライドポテタンク

自慢のヒゲからこぼれでたポテトたちが、鼻にかかったバスケットで香ばしく揚がる。まるで思ひ出ヒゲ社長にその香りをチェックされているかのようなデザインです。

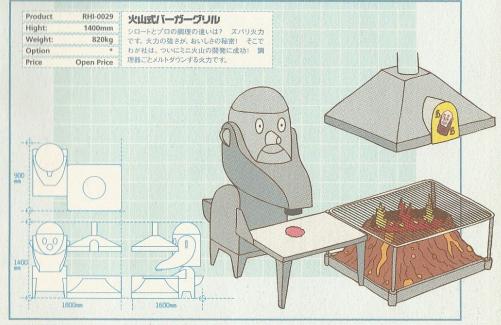
RHI-0026

Volcanic Burger Grill

RODNEY HEAVY INDUSTRIES CO.
Hamburger Machine for business use Scince 1812

Product	RHI-0029
Hight:	1400mm
Weight:	820kg
Option	*
Price	Open Price

火山式バーガーグリル

シロートとプロの調理の違いは?　ズバリ火力です。火力の強さが、おいしさの秘密!　そこでわが社は、ついにミニ火山の開発に成功!　調理器ごとメルトダウンする火力です。

[Stage1]

Toasty Buns

lyrics by Ryu
Music by Masaya Matsuura

Extra extra, read all about it!
The best burgers in town from all around

号外！　号外！　知らなきゃ損だ！
ここらで一番のハンバーガーだ！

People from around the world come to get it,
the line goes around like a merry-go-round

世界中のヤツらが食いにくる
行列がグルグル続いてる

Cut! (Cut!)　Heat! (Heat!)
Toast! (Toast!)　Cook! (Cook!)

カットじゃ！　(カット！)　ヒートじゃ！　(ヒート！)
トーストじゃ！　(トースト！)　クックじゃ！　(クック！)

Burgers to fries,
a shake or a friend
if you're hungry simply line up at the end

ハンバーガーに、ポテト
シェイクに、ダチまでそろってる
ハラが減ったら　迷わず並べよ

Come on people gather round,
we got everything you want from all around

さあみんな来いよ
うちにはなんでもあるんだぜ

Cut! (Cut!)　Heat! (Heat!)
Toast! (Toast!)　Cook! (Cook!)

カットじゃ！　(カット！)　ヒートじゃ！　(ヒート！)
トーストじゃ！　(トースト！)　クックじゃ！　(クック！)

Cut the lettuce　Heat the grill
Toast the buns　Cook the patties
Serve the drinks　Melt the cheese
French the fries　Sweep the floors

レタス　切って　　グリルに　火ィ
パン　あっためて　　肉を　焼け
ドリンク　補充　　とろかせ　チーズ
フライドを　ポテトしろ　　床も　拭けー

The ketchup, the mustard
the salt and the pepper,
pour it on right cuz we got no extras

ケチャップ、マスタード、塩にコショウ
ちゃんとのせろよ　かけすぎるな

Yo watch the grill, control the flame guys,
follow the rules stay productive and wise

グリルを見てるか　火加減どうだ
規則どおりに　ちゃんとやれ

Cook those burgers　Turn the patty over
Watch them fries Better execute sooner
Bring on the ketchup　Don't forget the cheese
Bring on the mustard　Handle it with ease

バーガー　つくれ　　肉　ひっくり返せ
ポテト　見てるか？　　もっとテキパキと
ケチャップ　かけろ　　チーズ　忘れるな
マスタード　かけろ　　こぼすなよ

Burgers, burgers is all we got in mind,
we cook the best! Tastes better than wine

バーガー　バーガー　いつもそのことばかり
うちのが一番だ　ワインよりうまいから

Now put it on a tray! Is it for here or to go?
Any which way it tastes good you know

さあトレイにのせよう　こちらで？お持ち帰りで？
どっちでも　うまいよ

Cook those burgers, turn the patty over
Cut the lettuce, don't forget the cheese
Warm the buns, French the fries
Bring on the ketchup, sweep the floors

バーガーつくれ　肉ひっくり返せ
レタス切れ　チーズ忘れるな
パンあっためて　フライドをポテトしろ
ケチャップかけろ　床も拭けー

Ryu's 英語道場リターンズ！

これは、号外、号外っていう意味なんですね。やっぱり全体を通しての今回のオープニングだから。ここにオレの思いが入ってる。最近Hip hopでは使ってなくて、昔っぽい感じ。read all about itっていうのは、持っていきな、っていう意味。おかしいのはfrench the fliesね。こんな英語あるわけないもんね(笑)。

Extra extra, Extra extra,
read all about it!

LESSON 1

PLAY COOOL

STAGE 1

バーガーつくれ!
肉ひっくり返せ!

Beard Burgers. A Parappa Town Tradition!

今日の先生
思ひ出ヒゲ社長
Beard Burger Master

攻略なんてあるの? という感じもしますが、なきにしもあらずです。とは言え最初のステージということで、お手本に出てくるボタンは「△・○・×・□」の4種類だけ。どんなにヒゲ社長にお祈りしても「L・R」は出てこないので、右手の親指にのみ神経を集中集中!

うまいヒゲ★バーガーは右手の親指から生まれるのです。しかも、LESSON4までは出てくるお手本も1ターンに「△・○・×・□」の中から2種類の組み合わせだけ、と楽勝ムード。つまりこのステージでは、4種類のボタン配置を覚えておくチャンス。

お手本通りにボタンを押していくことが基本ですが、もしハズしてしまってもあきらめずに「お手本に出てきた種類のボタン」で、リズムに合わせてアドリブをかましましょう。意外と乗り切れることが多いのがラップだけでなく世の常なのです。その辺りに気を配りながらとにかく久々にラップを刻んでみよう! ウマウマなヒゲ★バーガーをぉぉラップっして、ジップやフリージングはしないでチンYO!

COOLモードへいってヨシ

最初の2ターンでCOOLを連続で出し、いきなりクールモードに入ることが可能なんです。お手本を見ても出すのは超むずかしいけど、ラップ人生やってやれないことはない! ってことでここでは、1周目でのクールの出し方を紹介。下のお手本では、それぞれラスト4つのボタンをわずかに右にズラして入れるのがポイント。

1st カットじゃ!
△・・・△・・・△・△△* △△・

2nd ヒートじゃ!
◎・・・◎・・・◎・◎◎* ◎◎・

セリフ&ボタン対応

tap △ … "Cut the lettuce"
tap ○ … "Heat the grill"
tap × … "Toast the buns"
tap □ … "Cook those burgers"
tap L … "Better execute sooner"
tap R … "French the fries"

cross talk 1 STAGE

松浦雅也(プロデュース)×Ryu(リリック)×伊藤ガビン(シナリオ)

M プロデュースして、音楽作って、弁当も作る毎日
>>Matsuura said

このゲームで最初に作った曲がこれです。いつも最初に作る曲はプロトタイプというか試作を兼ねてるので、ぐしゃぐしゃ。あっちいったりこっちいったり。ただ一応最初に「オーセンティックファンク」っていう括りだけは決めてました。というのも実は最初、今回アナログ盤を切ろうという話をしていて、切ったそれを使ってステージの曲を作ろうという壮大なプランがあったんです。となると、最初から完成した楽曲にするんじゃなくて、DJ達の素材になる曲を作ろうと。それを一生懸命掘りさげたんですけど、でもこれまでそういう音楽を生業にしてきていないので、大変だった。どれくらい実現できたかちょっと疑問ですね。

最初のパラッパラッパーを作ったときとは、作り方は何もかも違います。前と同じプロデューサー的な立場だけど、なんか淋しいなって感じてたんですね。だから今回はミュージシャンの部分をずいぶん出しています。創作魂みたいなものがどうしてもあってですね、プロデューサーに徹しているとその魂をもてあましちゃうんですよ。純粋にミュージシャンの部分と、プロデューサーの部分、両方を最初から持っていると気分的にメチャクチャ楽っていうことなんですよ。その分、仕事は大変になるんですけどね。だいたい朝10時半に会社に来て、夜の21時くらいまでは普通のプロデューサー業。夜の21時からレコーディングが始まって、朝の4時とか6時に終わる‥みたいな日々がかなり長い間続いてましたよ。そうなんです寝る暇がないんですよねえ。でもそのほうが精神的には楽なんですね。

全然余談なんですけど、こういう生活で寝れないのは良いんですけど、頭の中がリセットされないのがすごいイヤなんです。で、何を始めたかっていうと、自炊。朝会社に来る前に自炊してたんです毎朝。お昼用、夜用の弁当を作ったんです。弁当作ってると全く何も他のこと考えられないんですよ。慣れてないっていうのもあるし。それが快感になっちゃって。頭がリセットできるんです。弁当も、結局「もの」を作っているじゃないですか。作ってるものが必ずしもゲームや音楽じゃなくてもそれなりの創作魂が満たされるということが分かって嬉しかったですね。

出来上がった曲は、ちょっと「シック」とか「コモドアーズ」とか、70年代の元気のあるイケイケ系の黒人音楽っていう感じかな。あ、でも録音するときにラッパーの人に説明するときは、「ドイツ人のジェームス・ブラウンみたいなのやって」って言ったんですよ。頭混乱しまくってましたね。イメージが全く沸かなかったみたいで。でもね、この仕事やってて凄く面白いことのひとつは、僕らが言ってることって多分欧米人の彼ら的には相当トンチンカンなことのはず。でも、僕らじゃないと生まれてこない発想もあると思うんですよね。離れているから発想できることが。つまりジェームス・ブラウンとドイツ人っていうのは、彼らの中では混じり得ないものなんですよ。実際にブルックリンに住んでるヤツがそんな注文つけたら「バカじゃないの?」っていうようなことを、僕らみたいな見たこともヤツに言われると、勢いでやっちゃう、みたいなね。良い意味での無礼講じゃないんですけど、そういう感じが出る時があって、それはすごいいいなーって思うんです。共通理解がないと歩み寄るしかないじゃないですか。その歩み寄るときに普段自分が無視してたりタブー視してたりすることも、ある程度オープンにしていかないとしょうがなくて、そこで生まれるものが楽しみなんです。

R 号外! 号外! プレイしなきゃ損だよ!
>>Ryu said

最初に作った曲ですね。まず、このトラックを聞いたときに今回はいける! て思いましたよ。そのオレの思いが、号外! 号外! 読まなきゃ損だよ! ってところに現れてますね。

G 赤塚不二夫リスペクトってことで
>>Gabin said

お店やさんで、先代の社長が幽霊っていうのは『もーれつア太郎』ですね。ところで、このシナリオの内容知らないはずのマクドナルドから、キャンペーンの話が来たときは雷に打たれたようなショックを受けました。

パラッパラッパー クロニクル vol.2

COLUMN

第一作のパラッパラッパーが大方の予想を裏切りミリオン・ヒットを記録した後、パラッパのスタッフが再び結集して合体！　巨大ロボットに変形！　いざ開発にかかろうとしたが、ロボットの指がでかすぎてキーボードが叩けず、やむをえず人間の姿に戻って開発されたのが、この『ウンジャマラミー』だ。

パラッパラッパーがラップを楽しむゲームだとしたら、今度はギター！　ギターを抱えた渡哲也、ちがう、ギターを抱えた小心者、ことラミー嬢が主人公の、ガールズ・バンドもののサクセス・ストーリー！

かもしれない！

パラッパでお馴染みのキャラクターたちに加えて、オリジナルなキャラも多数登場。パラッパ2でも、あちこちに登場していた、小さい小さいダイナマイトを頭につけたキュートなキャラクター"マーさん"の正体もこのゲームを見ればわかりますよ！　もちろんタマネギ先生は、タイヘンな姿になって登場してます。

ゲームシステムとしては、やっぱりパラッパラッパー方式で、○やら△なんどのボタンを押すことに変わりはない。だけど、なんせギターなんで、いろいろと細部がちがいますね。まず、先生はギターを弾くわけではなくて、歌を歌います。その歌のメロディーを、こんどはラミー嬢がギターで繰り返すわけです。想像できない？　そんなときは購入すると吉ですよ！　やってみりゃ一耳瞭然です。

ギターらしいフィーチャーはほかにもあって、たとえばクリアするごとに獲得できるエフェクター。演奏のときに、このエフェクターを使うことで、ギターの音色をいろんなスタイルに変えることができて気持ちエー！

ああああああああああああああ!!!!!!

ここで大切なのが、パラッパくんのこと!!!

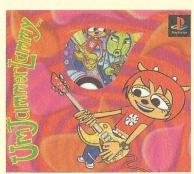
なんかこのゲームって、パラッパくんが出てこないと思ってる人、多いみたいなんですよ!!

だけどね！　実は、パラッパくんでプレイすることもできるんですよ!!!

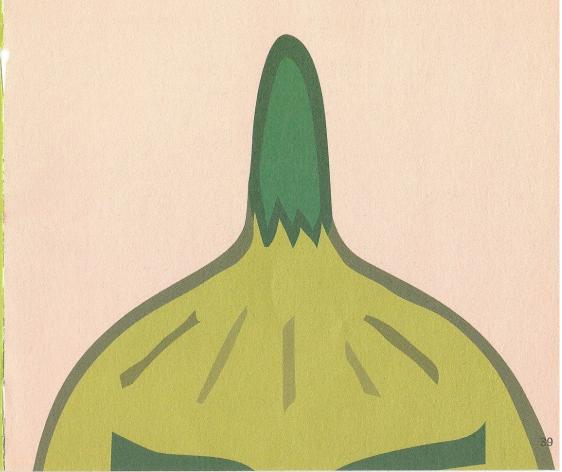
もちろんラップで!!!!!

ま、一回クリアしないとできないんですけどね、そのへんととこ、よくチェックしておいてくださいよ！

ギター用の曲を、ラップするのが新鮮!!

ウンジャマ・ラミー裏公式ガイドブック
双葉社　編著／伊藤ガビン
1997年5月1日発行　定価1000円
ISBN4-575-16168-3

ウンジャマ・ラミー（ソニー・コンピューターエンタテインメント）
1999年3月18日発売　定価5800円
※現在はPlayStation the Bestから2800円で発売中。

[STAGE-2]

キック　パンチ　ラブ！
Strictly for Adults

フルーツ道場　道場訓

一　　苺を食らわば皿まで
二　　武道の真髄を極めるならば、リンゴの真髄も極めよ
Sun.　終日休み
四．　武の道の修行は万日をもってしても未完。
　　　決して柑橘することはないと心得よ。
碁．　スイカって果物じゃないの？

TIME TO GET ROMANTIC

Time to get romantic, yes indeed that's for sure Da kick punch style remains very secure
Never pending, always the first, to make a move This, time, we get, down nice and smooth
Because I'm smooth, with a groove so new, I wish everybody had the same point of view
Meet me at the corner, I'll pick you up at 7 Wear your best dress and I'll take you directly to heaven

テレビスタジオ
ロマンティック・カラテの収録スタジオがここ。仕切りまくっているのは、当然インストラクターの彼女。実質的なディレクターであります。勇ましく凛々しい彼女見たさにこの番組を視聴する人も多いとか。番組の間には、ちょうしこいたタマネギ先生ブランドのエクササイズマシーンのCMが流れているという噂も!
インストラクター
タマネギ先生といっしょに番組『ロマンティック・カラテ』に出演しているのが、この女性。体育大学を卒業後、地元で事務職についたが、ありあまるエネルギーで会社を仕切りまくったおかげで、その会社は急成長。それでもエネルギーがありあまっている彼女は、唐突に退職して女優の道を目指し、さえない弱小芸能プロへ。『ロマンティックな役がやりたい!』という希望を聞いて、はじめて取ってきた仕事がこれ。単なる地方のダメ番組だったはずが、どんな仕事でも一生懸命こなす彼女の活躍で大人気に!
税金たっけー弁護士ほしぇー
タマネギ先生
Chop Chop Master Onion
パラッパシリーズ常連のなぞの東洋系カラテ家!ホントに東洋系なのかさえも、かなりギモン。道場が閉鎖されて以来、世知辛い世の中の最底辺でしょぼくれ人生を送っていたが、ひょんなことからはじめた『ロマンティック・カラテ』エクササイズが、都会のOLの間で大ブレイク!!
今では、ケーブル番組のインストラクターとして、子供からオトナまでに大人気!! そしてついにゲームの大人気キャラクターとして抜擢されたのがパラッパ2なのです。
SUPER SHAPE UP
5
小タマネギ
タマネギ先生が、ロマンティック・カラテ(以下、ロマカラ)に出稼ぎにいっている間、フルーツ道場(本部:NY市高田馬場)を守っている弟子軍団が、小タマネギたちだ。ロマカラを世界の舞台に広げようと、ラスベガス進出に忙しい館長の留守の間、しっかりと鍛錬を積んでいる。小タマネギの約半分は、道場で寝泊りしている。バイトはタマネギ先生のエスニック・ちゃんこ店。

PLAY COOOL

STAGE 2

今日の先生
タマネギ先生
Chop Chop Master Onion

抱いて キスして 愛して チョップ
Strictly for Adults

ハイィィ来た来た来た来タァッ、アッチョー！ 帰ってきました、過去フルーツ道場経営の失敗を乗り越え、「ロマンティック・カラテ」でまたまた1発当ててしまったタマネギ先生。そんなギャンブル人生の先生が作り出した「ロマンティック・カラテ」は、もちろん「△・○・×・□」だけで収まるハズもなく「L・R」がバッチリ初登場。ただし、「L・R」が出てくると言っても、ちょーー→チラホラとしか出てきません。この辺りに先生の愛の深さを感じられるような気がします。

このステージでは最初からお手本が2小節ずつやってきたり、ステージ1に比べるとややスピーディな展開。特にLESSON3では、先生のお手本からパラッパがボタンを入力するまでの間隔が短いパートが出てくるので気をつけたいところ。コントローラから伝わる「ドクッ」という先生の熱いバイブレーションを感じながら、目に頼りすぎないように音をよく聞いてリズミカルに対応です。
オス・メス・キックで立派な大人になりましょう。

COOLモードへいってヨシ

1ターン目に出てくるボタンは「△」だけで、2ターン目は「△」と「○」が出てきますが、ボタンを押すリズムは一緒なのです。どちらの場合も3、4つ目のボタンを「・」からわずかに右にズラして入力するのがポイント。3ターン目以降も同様のフレーズがやってくるので、最初に失敗してもあきらめずに挑戦！

1st 愛の キック
△・△・△△・△

2nd 愛のパンチ
△・△・○○・○

セリフ&ボタン対応

tap △ "Look up in the sky, see the starts?"
tap ○ "I hold you tight, lovers we are"
tap × "love punching"
tap □ "soft chopping"
tap L "sweet kicking"
tap R "I'm a tax payer, need a good lawyer"

cross talk 2
STAGE
プロデュース 松浦雅也×リリック Ryu×シナリオ 伊藤ガビン

M ギリギリです
>>Matsuura said

このステージの曲はくせものですね。ちょっと矛先を誤ると、意外な溝にはまるんですよ。設定が設定だけに微妙なものです。最終的に、むかしHIROSHIMAってバンドがありましたよね、日系人のフュージョンバンドで、楽器が琴とか和楽器を使っているヘンなバンド。あれのギリギリ一歩手前ですね。それは狙ってやったわけじゃなくて色んなものを避けたりしているうちにそうなっちゃったんですよ。だからギリギリでしたね。自分の演奏技術の問題とか、曲作りの指向性とかを、プロデューサー的な立場で考えるとき、この方向であっているだろうか？と。全部クリアするには、かなり細い針の穴を通す作業になりますね。あと、今回は、ほとんど自分で演奏しているんですよ。ウンジャマのときはバンドでしたけど。ほかの人がドラムを何曲か叩いている以外は、生演奏っていうか、基本的には演奏しています。編集もしていますけど。それをどういう風に説明すればいいですかね。1人でやるので、曲のイメージが浮かんでこういう風にしよう！って思っても一個ずつしかできないので、ある程度作業が進んでからじゃないと、それでいいかどうかは分からない、っていう。それなのに、今回は1人でやるぞっていう変な意気込みがあったんですよね。これって、なんなんでしょうね？

R エロいっすね
>>Ryu said

タマネギ先生、衣装かっこよかったですね。ヤバイヤバイ、あのジャージ。すげぇかっこいい。エロいっすよ。Hip Hopですよね。とにかくこの曲はすっごくrapをやりにくかったんですよ。一番最後に作った曲なんですけどね、難しかった。テーマは最初に結構オレがロマンティックに書くっていうのがあったから、Hip hopの場合ロマンティックであればあるほど低音を利かせなければいかないんだけど、その低音がないので声を張らずに曲っぽくするのが、すっごい難しかったですね。
歌詞は、めいっぱいエロいですよ。タマネギ先生の中では。スムーズ・ライク・バターだから。めいっぱいですねぇ。タマネギ先生の味がいっぱいでていると思います、ここは。三回目だしコクもでてきてる。タマネギ先生は一番思い入れ強いですね。思い入れ強いっていうか他とは全然違う。やっぱオレだから。自分でゲームやってる時は完全Ryuですよ。
特に気に入ってるフレーズは、「タ・マ・ネギセンセイ！」でしょうやっぱり。オレここですごい手ぇ抜いてたと思うんだけど（笑）。でもそういうのが意外と受けたりするから面白いよね。レコーディングのときって、最初にオレが全部やって、それにパラッパ役のドレッドが合わせるんですね。あいつ大抵いろんなこと質問してくるんだけど、「タ・マ・ネギセンセイ！」のところは何も質問しないまま、叫んでたなあ。ぜったい、ナニ言ってるのかわかってないはずだけどね。
あと「税金高っけぇー」は、すごい人間臭いところを出したかったんですよ。これは、みんなにタマネギ先生の現状を知ってもらおうという。オレは生きてるぜ、前回落ちぶれたけど、今はステイタスが上がって税理士探しているくらいのところまでになったよ、というね。

G 『押忍！』と敬礼
>>Gabin said

シナリオ的には、タマネギ先生は今どうなっているのか？ につきますね。ウンジャマで、落ちぶれてボロボロになって芽まで生えてたタマネギ先生が、ちょっとしたキッカケでサクセスの道を再び歩き始めてる。なんか希望が持てる展開じゃないですか！
ロマンティック・カラテは、初代タイガーマスクの佐山聡氏が発明した掣圏道のスタイルに影響受けてますね。理路整然として、なおかつわけがわからない。天才ですよね。なんか背広風の道着で『押忍！』て敬礼するの見たときには、雷に打たれたようなショックを受けました。

[Stage2]

Romantic Love

lyrics by Ryu
Music by Masaya Matsuura

Time to get romantic, yes indeed that's for sure
Da kick punch style remains very secure
Never pending, always the first, to make a move
This, time, we get, down nice and smooth

お時間じゃ　まさにロマンティックのお時間じゃ
キック・パンチスタイルに、おまかせあれ
迷うことなかれ　まず動くんじゃ
ナイス＆スムーズで始めるんじゃ

Love kick, Love punch, Love duck, Love turn
Love chop, Love twist, Love pose, Love hug
Smooth kick, Nice punch, Sweet chop,
Love fight

愛のキック　愛のパンチ　愛のダック　愛のターン
愛のチョップ　愛のツイスト　愛のポーズ　愛の抱擁
なめらかチョップ　やさしいパンチ　とろけるチョップ
愛の勝負

Because Im smooth, with a groove so new,
I wish everybody had the same point of view
Meet me at the corner, Ill pick you up at 7
Wear your best dress and
Ill take you directly to heaven

聞いたこともないグループで　ワシはスムーズで
みんな同じ思いをもっててさ
外で待ってて　7時に行くから
勝負服で来いよ　天国へ行こう

Hold hands, face to face, get romantic,
let's get it on. Love style, You and me,
together forever, Never to part.
Look up in the sky, see the stars?
I hold you tight, lovers we are

手をにぎり 見つめあい ロマンティックに　はじめるんじゃ
ワシとおまえの　愛のカタチ
ふたり　いつまでもはなれない
見上げてごらん　星がみえるかい?
抱きしめたい　愛し合うふたり

Hold hands, face to face, get romantic,
let's get it on. Love style, You and me,
together forever, Never to part.
Look up in the sky, see the stars?
I hold you tight, lovers we are

手をにぎり 見つめあい ロマンティックに　はじめるんじゃ
ワシとおまえの　愛のカタチ
ふたり　いつまでもはなれない
見上げてごらん　星がみえるかい?
抱きしめたい　愛し合うふたり

I'm da sensei, you're the my student,
But before that, you and I are friends,
We lean on each other, anyway we can,
We all need love, no matter woman or man

センセイはワシじゃ　生徒はキミじゃ
じゃがその前に　トモダチだもの
互いに　学びあうものじゃ
男女をこえて　愛が必要じゃ

Love kick, Love punch, Love duck, Love turn
Love chop, Love twist, Love pose, Love hug
Smooth kick, Nice punch, Sweet chop,
Love fight

愛のキック　愛のパンチ　愛のダック　愛のターン
愛のチョップ　愛のツイスト　愛のポーズ　愛の抱擁
なめらかチョップ　やさしいパンチ　とろけるチョップ
愛の勝負

Smooth like butter, caress your lover,
Enjoy the moment, won't last forever
Love punching, soft chopping, sweet kicking,
It's all about the mind,
Tamanegi flava, wish I was a playa,
I'm a tax payer, need a good lawyer

バターのようにスムーズに　愛する人をなでてやれ
ステキな時間を　味わっておけ　愛のパンチ
やわらかチョップ　とろけるキック　すべてはココロじゃ
タマネギ・フレーバー　マジでモテテー
税金たっけー　いい弁護士ほしぇー

Smooth like butter, caress your lover,
Enjoy the moment, won't last forever
Love punching, soft chopping, sweet kicking,
It's all about the mind,
Tamanegi flava, wish I was a playa,
I'm a tax payer, need a good lawyer

バターのようにスムーズに　愛する人をなでてやれ
ステキな時間を　味わっておけ　愛のパンチ
やわらかチョップ　とろけるキック　すべてはココロじゃ
タマネギ・フレーバー　マジでモテテー
税金たっけー　いい弁護士ほしぇー

And so it goes, this the final chapter,
I hope that all your questions were answered,
Cuz I'm majestic, now romantic , I know love
will be the key to save our own planet,
Monday, Tuesday, Wednesday, or Thursday,
24/7, each and every single day
This is how we do, the last lesson,
L O V E, your brand new prescription

そんなわけで　最後のレッスンです
もうわからないところは　ないですね?
ワシはすばらしい　そんでロマンティック
愛は地球を救うんじゃ
月火水木２４時間年中無休
これが最後のレッスンじゃ
ＬＯＶＥ　お前に新しい処方箋じゃ

Kick, kick, punch, jump, pose
Smooth chop,love, with a rose
Duck, twist, twist, turn punch
Hug, kiss, love and then chop
Ta, ma, ne, gi sensei
Here, he, comes, so make way!

キック　キック　パンチ　ジャンプ　ポーズ
なめらかチョップ　バラ持ってラブ
ダック　ツイスト　ツイスト　ターン　パンチ
抱いて　キスして　愛して　チョップ
タ・マ・ネ・ギ・セイセイの！
お通りだい　どけー！

Ryu's 英語道場リターンズ！

LOVE、お前に新しい処方箋じゃ。皆に報告のセリフですね。俺の段階では今そういうふうに思ってるんだ、まちがいないんだ、っていう。めいっぱいエロいですよ。タマネギ先生の中では。先生の味がいっぱいでているとと思います、ここは。三回目だしコクもでてきてるよね。タマネギ先生＝オレだから、思い入れ強いですよ。

L O V E,
your brand new prescription

400戦無遅刻無欠席の戦歴を誇る武道家、それがタ・マ・ネギセンセイ！　ことタマネギ先生こと、チョップ・チョップ・マスター・オニオン氏であります。
　武道家であること以外は、一切が謎のベールで包まれてます。日系っぽい雰囲気を漂わせながらも日本語がヘン、ていうか英語もかなり怪しいし、だいたいタマネギなのにフルーツ（シ？）道場って！いろんなところが間違いすぎでは！
　そんな謎の多いタマネギ先生ですが、デビュー作である『パラッパラッパー』から今作に至るまでの短い間にも、境遇がめまぐるしく変化していますな。最初に登場したころは、怪しいながらも立派な道場の主。通称コタマネギと呼ばれる弟子たちに囲まれ、大武道家の雰囲気を漂わせてまくっておりました。ところが、『ウンジャマ・ラミー』に登場するころにゃ、頭から芽は出る根っこは出るという、八百屋だったら「古すぎ！」と確実に捨てられているルックスがある意味でワイルドな大人の魅力。なにをどう失敗したのか道場は人手に渡り、過ぎ去りし栄光の記憶にただ浸るだけの毎日。

COLUMN

掣圏道とロマカラのステキな関係

このままセンセイはダメ街道を時速80キロで突っ走るだけなのか？　ていうか80キロって突っ走るにも遅すぎるのでは、、、、、。
　と、ファンのみなさんが心配しているそばからうどんに、うどんからスパゲティに、ヌードル団の魔の手が伸びるパラッパタウンで、大復活！　またもやどこをどうしてこうなったのか、いつのまにやらTVパーソナリティ！　しかもニュー格闘技（？）のオリジネイターとして！
　タマネギ先生は言う
「真の格闘家というものは、最終的には自分自身の格闘技を作り出すもの！　ブルース・リーのジークンドーを見よ！　サトル・サヤマのセーケンドーを見よ！　そのサヤマをモデルにして生まれたのが、タイガーマスクというマンガなんじゃ」
　なんかちがーー！　とにかく初代タイガーマスクこと佐山聡氏の発明した掣圏道とロマンティックカラテは浅からぬ関係にあることだけは確か。掣圏道が市街地での実践を想定した格闘技だとしたら、ロマカラ（略してみた）は桃源郷での夢想を想定した格闘技だと言えるのである。押忍ッ。

リモコンに気をつけろ！
HEY! Grab that Remote Control!!

アリ導師

Guru Ant

小さな世界の大きな思想家。それがアリ世界のカリスマ、アリ導師。悟りに悟って悟りまくり、毎日のように悟っている、悟りのエキスパート。ボクたちの宇宙のことを思うとき、その大きな宇宙はこの小さなアタマの中に折りたたまれているのである。小さくても大きいとはつまりそういうことだ。とか、ゆったりしますが、実は極度の高所恐怖症であり、本当にビッグになったら、自分の背の高さに足がすくんで動けなくなっちゃうのでは？　か、かっこわり～！　と世間体を気にする情けない一面もある。趣味は悟り。

何事にも動じないそれが悟りの境地！
ってことで、アリ導師はいつも落ち着き払っているのです。見習ってゆきたい。

訪問者たち

トイレに入ってパンツを下げた瞬間に宅配便がやってくるのは、宅配便の会社がトイレにセンサーを仕掛けているからにちがいないのです。といいますか、パラッパの家には次々いろんな人がやってきますネ。エビさんっていうのは誰なんでしょうかねえ。あと、宇宙人はカー(？)ナビくらい使え。

PLAY COOOL

今日の先生
アリ導師
Guru Ant

お前は大きいつもりか? つもりなのか?

HEY! Grab that Remote Control!!

パラッパのパパさんが発明した「逆ヌードルマシン(大失敗)」により、小さくなってしまったみんな。そんな困った状況も、「アリ導師」の手ほどきを受けながらラップで乗り切るのです。「導師」っていうくらいですから、みんなを導いちゃったり、慈愛のココロも満載のはず。つまり、慈愛のココロに溢れたアリ、慈愛のアント、ジャイアント……ってことで深く考えずにみんなで大きくなろう!

ステージ3からは「・××・×・・○」や「・・○△△・・・」といったような、間をあけずに2連続や3連続でボタンを押す場面が増えてきます。今までは自分のパートのお手本だけを見ながらボタンを押すだけでも楽勝でした。んがしかし、ボタンを連続で押すようなパートは、事前に現れる先生のお手本をよく覚えることがかなり重要なんです。これをマスターしておかないと後々のステージもつらくなるので、先生のお手本を瞬間的に頭にたたき込む! これを練習しておきましょう。

COOLモードへいってヨシ

「でかくなるためには教科書どおりにやってるだけじゃダメだ」とは、アリ導師のお言葉。まったくその通りなのでありまして、今回のお手本もかなーり微妙な「ズラし」がポイント。最初のターンは、2番目の「○」と6番目の「×」、次のターンでも同様に2番目の「×」と6番目の「□」をわずかに右にズラして入力です。

1st お前はどこからやってきた? どこからだ?

2nd お前は大きいつもりか？ つもりなのか？

○・・××・○・※×・・□□□・

セリフ&ボタン対応

tap △ "I think I'm big? I think I'm big kid??"
tap ○ "What's going on, what's going on you're really scared"
tap × "SOS, SOS please handle you with care"
tap □ "You weren't scared, I must've been dreaming"
tap L "It'll never happen again, you promise, you promise"
tap R "You enjoy your size, your charm too"

cross talk 3
STAGE

プロデュース 松浦雅也 × リリック Ryu × シナリオ 伊藤ガビン

M はじめて「できた!」と思えた曲

>>Matsuura said

この曲は、えーと、渋谷のBunkamuraでやってた70年代のB級黒人映画があって、そのビデオをRyuさんが持ってきて見せてもらったときに「そうだ!」って思い出した音楽があった。それをそのまま引きずって作ったんですね。その音楽っていうのは、例えば、アイザック・ヘイズとかなんですけど。あとカーティス・メイフィールド。このステージは、キャラクターがアリってことは最初から決まってたんで、アリがすごい低い声だったら面白いなって思って、こういう曲にしました。小さいのに大きい感じがするかなと。

この曲は、ステージ1の次に、つまり2番目に作った曲なんですけど、パラッパ2の作業の中ではじめて「できたー!」と思えた曲だったんです。ステージ1を最初につくったけど、すごく変更が多くて、もうツギハギだらけで、どっちかっていうと積み上げていくより整理しないといけない感じの作り方だったんですね。迷いながらなんとか形にしたという。だけど、このステージは最初から何をしたらいいかがはっきり決まっていたし、ステージ1の反省を踏まえて作りはじめたんで、わりとすんなりと、思ってた感じになりましたね。これを繰り返していけば、最後までいけるぞ!みたいな。ゲームの完成までの道が見えたステージでしたね。

R やっぱりハッタリなんだよね

>>Ryu said

このステージも本当に難しかった…。一番頭ひねった。言葉も多いから。最初にこの曲聴いたときはね、「来ちゃったなあ」って思ったナンバーワンかもしれない。ウンジャマ・ラミーのテリヤキヨーコの大変さに匹敵するものだったかもしれない。

ストーリーははっきり決まったてじゃないですか、ここでライトでデカくなって、ちっちゃくなって大きくなって、っていうストーリーはすっごいキッチリできてたの。この区切ってあるうちの何小節のこのパートは大きくなっているとか、細く決まって展開を考えるのは楽だったけど、グルーヴ出すのは、非常に苦労しました。非常に難しかったです。

トラックは、ストリングスの音がセブンティーズの匂いをかなり出しているんじゃないかな。

フレーズ的には、やっぱりストリートからは離れたくないから、街、近所、見回りとか、キャッシュという言葉が出てきたりしてますね。でも自分はマイクロマスターでしょう?

ミクロな巨人、ミクロな先生。オレはこういうキャラクターって書いたことがないから、なかなかキャラクター掴めなくて、歌詞も自然には出てこなかったですね。

偉そうにしてたのに、ホントにデカくなっちゃって慌ててるところは面白いんじゃないかな。あまりhelp help!って取り乱さない方がいいかなって。曲が取り乱してないからね。落ち着いたまま焦るのが本当難しかった。だけどこれ、よく聴いてみると、曲のアタマでムズカシイこと言ってあとは、ずーっと怖がってるだけなんだよな。だからハッタリなんだよ、やっぱり。

G チビッコ光線浴びちゃって

>>Gabin said

まあ、グルってことにつきますね。日本語名は、アリ導師にしようかと思ったけど、反対されたのでやめました。設定的は、オレが子供のころのアニメで『親指トム』っていうのがあって、『チビッコ光線』浴びちゃう探偵の話なんですけど、それが大好きだったんですよねえ。で、いつか光線で小さくなってみて～、との思いで、お話を私物化してみました。ただシナリオ的には破綻してて、このステージって、よく考えてみると、パラッパは何も克服してないんですよ。話聞いてるだけ。それに気がついたときには、雷に打たれたようなショックを受けました。

[Stage3]
BIG

lyrics by Ryu
Music by Masaya Matsuura

Revolutions all the time,
people changing the world with
crime with violence, and anger, hunger, whatever
I find that ridiculous, if not meticulous
I do my best to guard my own premises

暴力、怒り、空腹にまかせた犯罪
そんなもので世界を変えようとするものたち
それは愚かなことである
私は大切なものを守るだけ

What's your name, what's your name fool?
(What's my name, what's my name fool?)
What's that sound? Who dat be huh?

愚か者よ、お前の名前は何だ？　何だ？
（愚か者の、ボクの名前は何かな？　何かな？）
あの音は何だ？　だれの音か？

Where you come from, where you come from?
(Where I come from, where I come from?)
You think you're big? You think you're big kid??
(I think I'm big? I think I'm big kid??)
Is your desire, to grow back again?
(Is my desire, to grow back again?)
You came to the right place.
I'll make you big NOW
(I came to the right place.
You'll make me big NOW)

お前はどこからやって来た？　どこからだ？
（ボクはどこから来たのかな？　どこからかな？）
お前は大きいつもりか？ つもりなのか？
（ボクは大きいつもりかな？　つもりなのかな？）
お前の望みは、元の大きさに戻ることか？
（ボクの望みは、元の大きさに戻ることかな？）
ならば正しい選択だ　お前を大きくしてやろう　トォーッ!
（ならば正しい選択ですか　ボクを大きくしてくれ　ヤーッ!）

What's this, what's this, what's this?
a trick with a twist
Somebody do something
call somebody and make it quick
I'm sorry, I lied,
Just wanted, to guide everybody
through this and go with the ride
Pull the lever or whatever, right now, right now

Better make it quick, hey hey look down

なになになにこれ？
冗談よしてよー！
だれか、だれかを、
だれでもいいから、なんとかして！
うそついてましたゴメンなさい！
いいとこ見せたかっただけでした
とにかくレバーかなんか引いてよ　今すぐに！

早いとこしてくれ　下見ると怖うぇー！

Get me out of this and now push the button
(Get you out of this and now push the button)
Come on, come on I'm big all of a sudden
(Come on, come on you're big all of a sudden)
What's going on, what's going on I'm really scared
(What's going on, what's going on you're really scared)
SOS, SOS please handle me with care
(SOS, SOS please handle you with care)

なんとかしてくれー　そのボタン押しぇー!
（なんとかしてやって　そのボタン押せれー!）
おいおい　急に大きくなってるゾ!
（おいおい　急に大きくなってますヨ!）
どうなってんだ　なんなのこれ　怖いよー
（どうなってんの　あんたなんなの　怖うぇー!）
SOS　SOS　取り扱いにゴチューイください!
（SOS　SOS　貴重品です!　天地無用!）

Kick it, stick it, lift it, pick it
You'll never see me scared I'm straight up legit

Always in control, I patrol my hood
Taking care of business, stopping crime for good

いかなることが起ころうと
怖れるものなど何もない

いつも平常心　町を見回り
人々をなだめ　諭すのです

I wasn't scared, you must've been dreaming
(You weren't scared, I must've been dreaming)
Better believe it, my mind is like a demon
(Better believe it, your mind is like a demon)
I am the lord, everybody knows my name
(You are the lord, everybody knows your name)
I got it all, cash, money and fame
(You got it all, cash, money and fame)
Now back to business, you want to grow big right?
(Now back to business, I want to grow big right?)
Let's not waste no time, here we go, alright?

怖がってませんて　それは夢であろう
（怖がってませんねえ　寝ぼけてたのかも）
信じるがいい　鬼神の宿ったこの心
（信じましょう　神がかってるそのココロ）
私は神だ　俺の名を知らぬものはない
（あなたは神です　みんな知ってます）
すべては私のものだ、富も名声も現金も
（ぜんぶあなたのもの　富も名声も現金も）
さて用事にもどるとしよう
大きくなりたいのだな？
（シゴトにもどりましょう　大きくなりたんです！）
時間がないぞ　さあいくぞ　いいな？

Ho ho, Yeah, you see?
I am the only micro masta that
guarantees and sees
The final plot coming, no denying, so beware

But let me tell you, I'm scared
It'll never happen again, I promise, I promise

な　な　言っただろ？
未来を見通す小さな巨人
それは私だけだと、わかったか

でもやっぱ言っとくけど　怖うぇー！
もう２度としません　約束します約束します

I'll do anything, a hug? a kiss??
(You'll do anything, a hug? a kiss??)
I don't know what to do, it's all because of you
(You don't know what to do,
it's all because of me)
I enjoy my size, my charm too
(You enjoy your size, your charm too)
Put me back son, come on I gotta go
(Put you back son, come on you gotta)
Or I'm gonna miss my favorite TV show
(Or you're gonna miss your favorite TV show)

なんでもしますよ！　抱っこ？　チュウ？
（なんでもするのか！　抱っこに、チュウ？）
どうすりゃいいんだ！　ぜんぶおまえのせいだ！
（どうしたもんでしょう　ぜんぶ俺のせいか！）
自分の大きさが気にいってんだよ　かわいいでしょ
（元の大きさがいいですよ　かわいいです）
元に戻してくれよ　さあ　戻らなきゃ
（元に戻しますよ　さあ、戻ってね）
好きな番組、見逃しちゃうよ！
（好きな番組、始まっちゃうよ！）

Ryu's 英語道場リターンズ！

曲が取り乱してないから、あまりhelp help!って取り乱さない方がいいかなって。落ち着いたまま焦るのが本当難しかった。あとは声がバッチリはまってたなあ。考えてみると、一番頭で固いこと言って、それ以外何も難しいこと言ってないですね。だからハッタリなんだよ、やっぱり。(笑)

I'm sorry. I lied,
Just wanted, to guide

PARAPPA THE PAPPER2

COLUMN

パパのリモコンが なんでも兼用になってるわけ

みなさーん！　リモコンは好きですかー？　好きに決まってますよね！　手の届くところにテレビがあっても、リモコンなしで電源入れたりしたくないですよね！むしろリモコンがあれば、テレビなんてなくてもいいんだコラ、という気さえしますよネ！
そんなみなさんの気持ちを代弁して、パラッパパパもリモコンにタイヘン深く熱い思いを持っているわけです。すべての発明品にはリモコンが必要だと言わんばかりです。

　発明といえば！　パラッパパパの発明品は、どれもこれも恐ろしく多機能で、ひとつのマシンにギッシリと機能が詰め込まれていることをご存知ですか？テレビと電子レンジ。ジューサーミキサーと全自動洗濯機と風呂。ちょっと聞くと、なんでソレとソレの機械がいっしょになってんだよ！　と突っ込みを入れたくなる商品ばかりですが、パラッパパパ的には「これは便利である！」とピーンと来ちゃった組み合わせなんでしょうね。ピーンと来ないでほしいんですけども。今でこそ、シンプルな機械こそ美！　とかって風潮ありますけど、ひと昔まえはイケイケでなんでもかんでも詰め込む系の機械が結構あって、そういうの作っちゃう人って愉快だわーんという気持ちの現れなのかもしれません。と、いう意味でいえば、あのマルチリモコンもまさにそうした技術者に対する尊敬の念が現れている設定なんです。今でこそ、家電量販店の隅っこのコーナーに追いやられている多機能リモコンですが、80年代の初等とかには、ウワー、これ面白いかも！　という一瞬があったんですね。ちなみに、アップル社を創設したジョブズとウォズニアックですが、その天才ウォズニアックが会社を辞めてすぐに作ったのが多機能リモコンだったと思うんですよね。一方日本で、マルチリモコンをバチコーンと世の中に問うたのは、ハル研でした。今のニンテンドーのゲームを支えてるあのハル研ですぞ！　パソコンの黎明期とゲームの黎明期を支えた人たちに乾杯ッス！

[STAGE-4]

本物の男に仕上げます

We'll Turn You into ....A Real Man

We'll turn you into a REAL MAN!

Spaciial Armed Forces Training Camp **Double Dutch, Inline Scating BMX, Rock-climbing

ダブルダッチ！ロッククライム！パラッパ的"Xスポーツ"のススメ

エックス！　トラック！　ラケンロー！　もし君が若者ならやっぱエックスがしたくてしたくてしょうがないことだろう。オジサンもむかしはそうだった。でも、どうやっていいかやり方がわからない。失敗したら笑われるんじゃ？　とかウジウジ考えてるだけ。ダメだダメだダメだー！　Xスポーツは、スポーツでありながらも、ジョックス野郎たちのものじゃないんだ！　金持ちのボンボンたちが白い歯を光らせてやるスポーツじゃねえんだよ！　転んで、怪我して、前歯なんか全部折っちまってやるストリートなスポーツなんだ！だから失敗を恐れるな！今から解説すっから、すぐとりかかれ！

Double Dutch

ダブルダッチは、大ざっぱに言うと、縄を2本つかう縄跳びッス。訓練所では、機械が回してるけど、ホントは人間2人が縄を回して、ほかの人が跳んで遊ぶわけですな。元々はオランダ人の移民がニューヨークに持ち込んだ遊びといわれてますが、それが黒人の女の子に広がって、それを見たNYのおまわりさんがルールを決めてスポーツにしたのが今のダブルダッチ。跳びながら派手なパフォーマンスをみせたり、決められた時間内にひたすら多く跳んだ人が勝ち！　というルールもあったりするみたいですぞ。
ジャ、ジャ、ジャ、ジャーンプ！

インラインスケートつってもいろんな楽しみ方がありますな！　ジョギングがわりにシャーシャー滑るのもよし、過激にホッケーするのもよし、笑いをとるためにアイススケートリンクで履くのもよし、スピード競ったり、ワザ見せつけたり。ここでやってるのはいわゆるアグレッシブの『ストリート』ってジャンルの競技。跳んで、つかんで、回って、ムチャして、こけて、怪我して、たのへー！　このジャンルすごい日本人競技者が世界で活躍してますな！

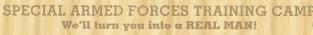
ムーセイシャ教官

Instructor Moosesha

鬼教官界のサラブレッドというかムースというかプリンセス。親兄弟姉妹ジィさんバァさん親戚一同運動神経バツグンの鬼教官ばかり。前作のパラッパラッパーに登場した自動車教習所のムースリー二教官は、実のお姉さんだったりします。そういうわけで、ブンブンブンっつったら、バンバンバンと合言葉も同じなのね。その鬼のような厳しい指導とはうらはらに、実はすごーく女の子っぽいところもあって、おしゃれが大好き。スカートでこんなにXスポーツをガンガンこなせるのなんて、ムーセイシャ教官だけかも。

姉のムスリー二教官

ジャージの男たち

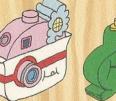
ジェネラルポッターが誇る精鋭舞台！　それにしちゃジャージが似合わなすぎ！　目が死にすぎ！
　という見た目から察するに、単なるムーセイシャ教官目当てのオッカケのおっさんですか？　いや、実はポッター軍団を影で支える文化系スタッフという説も。

メディカルスタッフ

特訓にムリはつきもの！　そしてムリには怪我がつきものであります！　やたらとムリと怪我の多いこの訓練所、結果的に一番忙しく、一番体力が求められてるのはメディカルスタッフだったりして。やたらとマッチョなわけッス。

BMX

これもまたBMX競技の中でも、ジャンプランプやレールを使ってトリックを決めまくる『ストリート』ってヤツですな！　ほかには、ハーフパイプをいったり来たりしながらド派手なエアトリックを決める『バーチカル』とか、平らなところでアクロバティックなトリックをする『フラットランド』とかがあります。あ！　ダートを走って、ジャンプやレースしたりもしたりな！　是非やってゆきたい！　メットやプロテクターを忘れずにな！

Rock Climbing

いわゆるひとつの岩登りっすか！　これもまたスポーツクライミングとかフリークライミングとか言ってＸスポーツのひとつに数えられたりたり！　競技の場合は、スピードを競うより、どこまで登れるか難易度を競うのが主流のようですな。冬には氷の壁を登るアイスクライミングがあったりしてこっちも怖うぇ～。やってみたい人は、まずダイエットから始めないとね！

Parappa's camera

Mooseisya's camera

カメラ

ムーセイシャ教官は、なぜか異常なカメラ好き。凝った写真を撮りたいわけじゃなくて、ひたすらバシャバシャ撮りたいようです。気に入らない人は撮らないから、撮ってもらったら気に入られた証拠だね。

ハイローラー的
ロッククライミング体験記

「バシッ!」石をつかんだ瞬間、「だめだ」と思うときがある。
ロッククライミングは、それほどシビアなスポーツなのだ。

渋谷"ハイローラー"洋一
text/Shibuya "High-roller" yoichi

stretching

ストレッチ、柔軟体操はどんなスポーツでも欠かすことのできない準備運動。めんどくさがっていては、あとで足がつったりして、痛い目にあうことまちがいなし。

奥に傾斜のある壁や垂直の壁は、なんとでもない。どうにかなる。だが、手前に傾斜のある壁を登るのは、たいへんだ。まず、ふんばれる石、足場を確保。そして、次に進むための石を見極め、登っていくのだが、その石の選定が難しい。ひとことに石といっても大きさも形状もまちまち。手や指をかけられるものもあれば、つかむことさえ難儀な石もある。体を伸ばし、手の先の石をつかんで、先へ進む。このとき、石や足場の見極めが不十分だと、力を十分に出し切れずに進みきれなかったり、また進んだとしても、踏ん張りがきかず、石にしがみついた状態になり、あとは無様に落下するのを待つだけ。という結果になったりする。

そこで重要なのは、ルート選択だ。まずスタートする位置を決め、次に手や足を進める石を見極め、頂上のゴールまで、そのルートをあらかじめ把握しておく。上級者の行動をみていれば、よくわかる。彼らはまず壁を前にして、たたずむ。ひたすら、たたずむ……。実際、壁を登っている時間よりも、ルートを考察する時間のほうが、何倍も多い。そしてルート選択が完了するなり、スクッと立ち上がり、あとは黙々と正確にそして着実に、己が選んだ道を進んでいく。

高名な登山家がいっていた。なぜ、登るのか?「そこに山があるからだ」と。有名な料理長がいっていた。「トマトに塩をかけると、サラダになる」と。当たり前のようなことを、臆面もなくビシッといえるようになれば、その世界を知り尽くしたことになるのか?

それはさておき、おれからしてみると、ロッククライミングは、人生、生き様の反映だと思う。なぜなら、いきあたりばったりで生きてきたおれは、ルート選択なんて、クソくらえってなもんで、とにかくにもつかんでは登り、つかんでは登り、つかんでは落っこちの延々の繰り返しなのだ(アホだね)。本物の山ならば、落下したら、死なんだから、リアリティーが足りないって? いや本物の山ならば、その先が必ず見通しのいい場所とは限らないし、意外といきあたりばったりなチャレンジのほうが、多いのではないだろうか。実際、本物の山だと、つかんだその石が、グラグラと揺れたりもするらしいし(こわ〜っ)。しかし、今回ロッククライミングに挑戦してわかったことは、やはり、おれの生き様というか甲斐性というか、なぜいつまでたっても大成しないかということが、なんとなくわかったような気がする……。というわけで、しっかり壁面を考察し、ルートを見極めることが、ロッククライミングでは重要であって、人生においては、あらゆることから学び、しっかりとした目標を持って進むことが、大切なんだとようやくわかりました。

というわけで、ロッククライミングは己を見直す、いい機会だと思うので、旅に出るには金銭的にも時間的にも……。なんていってるあなたには、とくにおすすめのスポーツだと思う。

Grio

2本の指のみで、己の全体重を支えることができるのならば、キミはロッククライミングの覇者、壁面の王者だ! ヤモリとだって、仲良くなれるさ。

しぶやよういち■ファミコン通信編集部でライター、編集をつとめ、以後、フリーライターに。ゲーム攻略本を多く手がける。代表作に「バーチャファイター・マニアックス」(発行/アスペクト)などがある。

Rocks

岩の形状、大きさはさまざまだ。おっぱい型の岩があると、無性につかみたくなるのは、男の性だろうか? やわらかかったら、ドッキドッキだぜ(ポッ)。

shoes

靴はちょっときつめでね。靴底が薄目のもので、足の裏にも石の凹凸を感じられるようなやつが、ベスト! 紐はしっかり結ぼう。登りだしたら、結びなおせないぞ。

interrupting

決して、他の人と一緒に登ってはいけない。いつ落ちてくるかもしれないし、ましてや人の足など引っ張るなど、言語道断だ。

route

壁面の岩を考察し、ルートを確立して臨めば、ゴールまでたどりつけるだろう。ロッククライミングは体力と、そして知力のスポーツなのだ。

climbing

いきあたりばったりで、チャレンジしても、たいていダメ。一度、手や体をのばしてしまうと、ひっこみがつかず、無理な体勢となり、あとは無様に落ちるのを、待つだけとなってしまう。

Unnatural Pose

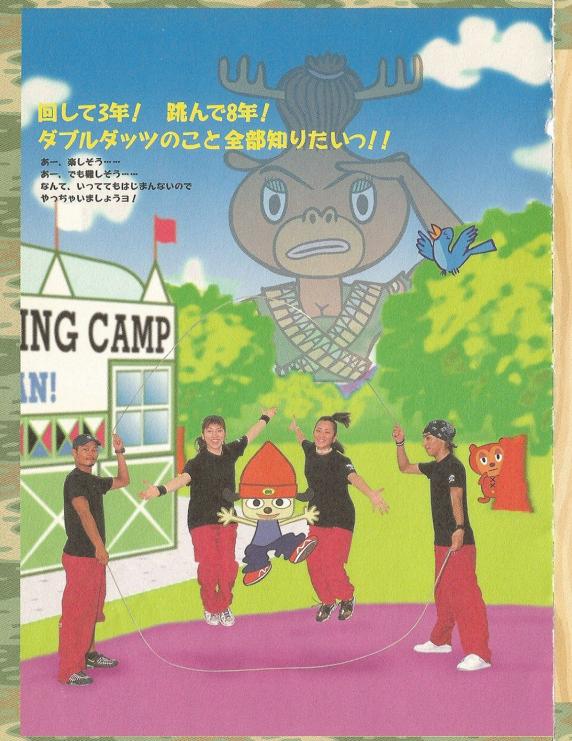
なるべく無理な体勢にならないように、つかむ岩を選んでいこう。どうしても無理な位置に目標の岩があるのなら、一気に瞬発力で飛び上がるようにキャッチだ。失敗すると岩に顔面をぶつけたりするから、細心の注意が必要だ。

Falling

うう〜ん、かっこわるい(涙)。でもこれが本当の断崖絶壁ならば、キミの命はないはずだ。というわけで、緊張感を持って慎重に行動するべし。また、それが楽し。

PHAT
DONUTS

回して3年！　跳んで8年！
ダブルダッツのこと全部知りたいっ！！

あー、楽しそう……
あー、でも難しそう……
なんて、いっててもはじまんないので
やっちゃいましょうヨ！

ダブルダッチの基本のキ！

ダブルダッチってどうやって飛ぶの？　2本も縄があるなんて複雑そう～。と尻込み中のあなた。世界チャンピオンのJ-TRAPの皆さんが基本から高度なテクまで、わかりやすく教えてくれましたよ。

専用ロープ

アシックス、ミズノ、バンダイからダブルダッチ専用ロープが出ています。ザイルとヨット用ロープのアイノコのような、弾力のある目の詰まったロープです。長さは3.66m～4.27m

ターナー

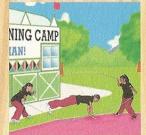
ターナー（ロープを回す人）は両手で二本のロープを回します。ジャンパー（ロープの中で跳ぶ人）は手前のロープが真上に来て、パカッと開いた瞬間に入ります。

ニーキックステップ

演技の傾向として、男性はアクロバティックな力技を得意としていて、女性は体の柔らかさ、しなやかさをアピールする技が得意です。ご覧のように、バレリーナ並に脚が上がります。

スプリッツ

前後開脚の形で低空ジャンプするという、人体の筋肉ギネスを上書きするような高度テクニック。柔軟体操から派生した技なので、同時にストレッチもできて一石二鳥です。

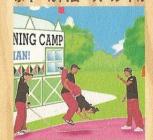
プッシュ

腕立てふせの形でジャンプするという、驚異的な上腕筋肉を持つ人だけに許される技。ターナーにもロープを地面スレスレに一定間隔で回す高等技術が要求されます。

ダブルプッシュ

腕立てふせの形で二人で重なりながらジャンプするという、99.9%の人間は一生できないであろうアクロバティックなテクニックです。二人で呼吸を合わせてジャンプ。

ロンダート

逆立ちした形でジャンプ、途中で脚を上げたり下げたりするという、一見して空中浮揚よりも難易度が高い解脱寸前の芸当。重力でパンツがまくれスネ毛が見えるハプニングも。

ホイールバロースペシャル

片方がもう一人の足の間をくぐるように回り、滑車の形になってジャンプするという、ストーリーを感じさせる壮大スペクタクルなテクニック。

基本4箇条

1. 縄に入るタイミングは、手前のロープが真上に来て開いた瞬間に入るべし。
2. 最初は速く回しすぎず遠心力に任せてゆっくり回すべし。
3. 肘から先を、あまり力を入れず円を描くように回すべし。
4. 高く飛ぼうとせずリズムを重視すべし

PLAY COOOL

STAGE 4

今日の先生
ムーセイシャ教官
Instructor Moosesha

いいか？ 戦う前に 逃げるんじゃないよ

We'll Turn You into ....A Real Man

前作にもこんな先生いたなと思ったアナタ、せ・い・か・い♡。今回の先生は前作に登場した車教習所の鬼教官「ムースリーニ」の妹にあたるムーセイシャさんよ。今回も鬼教官の血筋をいかんなく発揮しちゃってくれるの。でもね、このステージってば「本物の男」を鍛えあげる精鋭部隊訓練所……つまり、こんな話し方をしていると……間違いなくぶっ飛ばされます！

気を引き締めて行きましょう！

2小節ずつやって来るお手本では、教官とのやり取りも早いので要注意。とはいえこの2小節のパートは、お手本に出てくるボタンの数が少ないので、アレンジ次第では簡単にクールを出すチャンスとも言えます。例えば「・L・・R・・・」というお手本なら「・L・LR・R・」と少ないボタンでもCOOL！ と大変リーズナブル。また、LESSON5に入ると押すボタンの量も増えてきます。2回連続でミスしなければBADには落ちないので、ワンミスしてもパッと男らしく気持ちを切り替え、次のパートに集中ッス！

COOLモードへいってヨシ

お手本にはボタンが2コしか出てきませんが、右に開いている残りのスペースをアドリブで埋めていきましょう。1ターン目と2ターン目の「△」を少し右にズラして入力することも忘れずに。もしここで失敗しても、LESSON1はそれ以降も比較的クールを出しやすいので、いろんなアドリブを試してみましょう。

1st ジャンプしろ
＊△・・◎・○・◎・○○＊○・○

2nd フリッ
＊△・・▣・□・▣・□□＊□・□

セリフ&ボタン対応

tap △ … "Right now"
tap ○ … "Do it slick, Do it, Do it slick"
tap × … "Remember, never go down without a fight"
tap □ … "Phew! you're tired, please take a break"
tap *L* … "You gotta do this every single day"
tap *R* … "You carry a camera, for all your adventures"

cross talk 4 STAGE

プロデュース 松浦雅也 × リリック Ryu × シナリオ 伊藤ガビン

M 弦を張替えて、目からウロコが

>>Matsuura said

曲については、あまり行き先が見えない状態で徒然なるなるままに作りはじめちゃったんで、結構行ったり戻ったりが多くて、ボツになった曲も多いステージなんです。でもそのぶん自分的には気に入っていますね。苦労したのは、ブラスがダラララって入るでしょう？ あそこが元々はサンプリングしたネタだったんだけど、その元ネタの許可がとれなくて。それで困っていたら、うちの渡辺良さんが「なんとかなるかもしれませんよ」って言いだしてね、あの人、全然関係ないところから持ってきたライブラリーで再構成してそっくりなものを作っちゃったんですよ。わかりにくいかもしれないけど、これはホントにすごいことなんです。こういうことができる奴もいるんだなあ、ってあらためて彼の能力にびっくりしました。

あと、このステージは、グラフィックの人達がすごくがんばってくれましたね。作業の最後の方のギリギリになって凄くよくなった。エフェクトや細かい演出が結構入っているんですよね。インラインスケートで走ってるところあるでしょ？ あそこフェンスの向こう側で、曲が始まるときに登場したジャージの人たちが走り込みとかしているんですよ（笑）。そういうところに力が注がれているのがすごい嬉しくて。

サウンド的には、なんだろう？ クインシー・ジョーンズとか？ あとね、今回この曲を演奏するためにクラビネット（70年代によく使われたキーボード）を買ったんですね。昔から興味のある楽器だったんですけど、本物を触ったことがなくてね。今だったら当然シンセとかにも、クラビネットをサンプリングした音色があるんですけど、やっぱ実物を買ってみると、あまりに違うんで驚きましたね。

すごい古い楽器なんでいろんな部品が駄目になっちゃってててね。一番大変だったのが、弦の張り替え。クラビネットって鍵盤の数だけの弦が張ってあるんですけど、25年前の弦ですから腐ってるんですよね。新しい弦を買って張り替え作業を一週間くらい家でやっててさすがに、オレなにやってんだろうって（笑）。

ただ、今回、そうやって中を開けて、実際に触ってみると、実際に演奏するときに、こういう風に演奏しなくちゃいけないんだっていうことがものすごくよく分かったりして。だから与えられたアプリケーションを触っているだけだと、やっぱり何も分かってないな、っていうことがすごい分かった。嬉しかったのと、ちょっと鱗が落ちた感じ。

ムーセイシャはもろ知り合いにいそうな感じ R

>>Ryu said

このステージは、最も声の質とトラックが合ってると思いますね。オレが出したかったグルーヴを出してくれたかな。ほかのステージは普通、Badになると曲が全然別のものになっちゃうけど、これはBadになってもわりとHip hopな感じが残っていて楽しめますね。キックとスネアがベースでわりとやりやすいかも。

あと、ここは最もネタ的には、ストリートなんだけど動きの名前とかがわかんなくて、苦労した。X-Gamesのビデオを借りたりして。絵的にはスピード感もあっておもしろくなっていた。どんどん移動してゴールに向かって登って行く感じとかね。

こういうのが一番ゲームになりやすいんでしょうね。先生のキャラクターは、知り合いにいそうな感じ。もろシスターみたいな。

G ヒップホップといえば、ダブルダッチだよね？ ね？

>>Gabin said

なんか20年くらい前、マルコム・マクラレンのアルバムにずばりダブルダッチって曲があってですね、このころヒップホップが花開いた時期だったんで、ヒップホップ→ダブルダッチという刷り込みがボクの中にあったんですねえ。

なので、ダブルダッチ入れマース！と宣言したのはいいのですが、ロドニーさんから「乳ロープ回しマシーン」のデザインが上がって来たときには、雷に打たれたようなショックを受けました。

[Stage4]

Sista Moosesha

lyrics by Ryu
Music by Masaya Matsuura

Fancy cars, gold chains don't mean a thang
Word to your brain, fame is my game
Through (I ride) the terrains,
smooth with no crane
I come from the streets no such thing as pain

イカすクルマ、金のアクセなんて　どうでもいい
名声がすべてだ　覚えとけ
どんな荒地でも、スムーズに進む
ストリート育ちにとっちゃ　そんなのへっちゃら

Do the jump　Do the flip
Double dutch　Don't lose the grip
To the right　To the left
Side to side I'm the ref

ジャンプしろ　フリップだ
ダブルダッチ　しっかりグリップ
右へ　左へ　左へ右へ
アタイにセンセイ

Jump the ropes now
Get up high now
Push it to the limit
Right about now

ジャンプだ　さあ！
高く飛ぶんだ　ハイ！
ギリギリまでいけ！
さあ今だ！

Like my sista, my sista said
It's not as easy as you
Remember that phrase again?
When I say boom boom boom,
you say bam bam bam
No pause in between come on let's Jam

アタイの姉さんが言った通り
口でいうほど簡単じゃないんだよ
ほらフレーズをまだ覚えている？
ブンブンブンっつったらバンバンバンね
休んでるヒマないよ　さあいくよ

Do it slick, Do it, Do it slick
And ride, ride
Do it slick, Do it, Do it slick
And ride, ride

蹴って　蹴って　蹴って　蹴って
スライド　スライド　スライド
スルスルっと　ほら　スルスルっと
ライド　ライド　ライド

Lean it to the left,
Lean it to the right,
Crouch down for speed
Just obey your needs

左いっぱーい
右にいっぱーい
風きって加速だ
おもむくままに

Double Dutch, Inline skate or rock climbing
Don't forget the rhythm
groove and keep rhyming
(Cuz) gain is accomplished, only through pain
always keep it going and get, wild like Jane!

ダブルダッチ　インラインスケートに
ロッククライミング
リズムとグルーヴだ　ライムしつづけろ
苦労しなくちゃ　やりとげられない
進みつづけろ！　ジェーンばりにワイルドに！

UP the ramps we go! all the way
Come on now, we ain't got all day
On the rails, or just on the trails,
Crave for speed, and let your body go
(The) need for speed will keep your body tight
Remember, never go down without a fight

ランプをかけ上げるぞ　一気にな
ほらほら　もたもたするなよ
レールに乗っても　小道で乗っても
全速力だ　体ごとブッ飛べ
スピードにしびれ　カラダをしぼれ
いい？　戦う前に逃げるんじゃないよ

1,2,1,2, It's just me and you,
We're gonna give it the best,
and the rest is on you
Enjoy the music and keep up the flow
The end is near come on let's put up a show
Climb the rock, step by step
Right, left, right, right, left
Phew! I'm tired, let's take a break
(Phew! you're tired, please take a break)

１２１２　ふたりっきりだ
せいいっぱいやるよ　お前しだいだ
音楽に身をゆだね　流れに乗ろう
ゴールはもうすぐ　さあみせどころだよ
岩を登れ　一歩ずつ
右　左　右　右　左
フーッ　つかれたわ　ちょっと休憩
フーッ　つかれましたか　ちょっと休憩

Come on please, for old times sake?
I gotta do this, every single day
(You gotta do this, every single day)
Tell you the truth, my hair's turning gray
(Tell me the truth, your hair's turning gray)

さあ頼むわよ　どうかおねがい
アタイ　毎日これやってんのよ
（先生、毎日これやってんですねえ）
マジで　白髪も生えるっつーの
（マジで　白髪もはえますよねえ）

You may be old , bold, and with a teeth of gold
It really really doesn't matter to me,
If you've come this far, I know you got it down,
Come on, Let's do a simple recap, from the ground

もしあんたが、老獪で豪快で金歯でも
アタイには関係ない話
ここまで来れたんだから　もうコツはわかったでしょ
さあ　ちょっと復習しよう　さいしょっから

Where's the ropes? Where did I put it?
(Where's the ropes? Where did you put it?)
I thought you had it, I gave it to you
(I thought you had it, I gave it to you)
Oh well then, why don't you get your skates
(Oh well then, why don't I get my skates?)

縄跳びはどこいった？　どこに置いたっけ？
（縄跳びはどこっすか　どこやっちゃったんすかあ）
あんた持ってたよね？　渡したよね？
（先生持ってたじゃん　渡したでしょ）
そんじゃあ　スケートにしときなよ
（そうっすね、スケートにしときます）

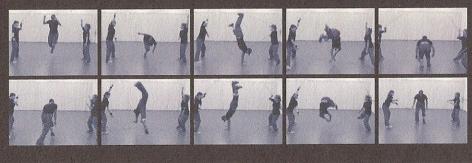
Where's mine?　Can you please wait?
(Where's yours?　Can I please wait?)
You wanna just forget it?
and just take a picture?
(You wanna just forget it?
and just take a picture?)
I carry a camera, for all my adventures
(You carry a camera, for all your adventures)

アタイのはどこ？　ちょっと待ってよー
（先生のはどこ？　ちょっと待ちますか）
やめにしちゃって　写真でも撮ろっか
（やめちゃいましょうよ　写真撮りましょう）
どこに行くにも　カメラ持ってんのよ
（どこに行くにも　カメラ持ってるんですねー）

Ryu's 英語道場リターンズ！

もちろん、ブンブンブンっつったらバンバンバンね、これはご機嫌なフレーズだよね、大好きだもん。それに、ダブルダッチ、インラインスケートだろうと何だろうと、何をやっても大切なのはリズムとグルーヴだぜ！　ってこれですよ。ビジュアル的にもスピード感はあるし、いいステージだよね。

Don't forget the rhythm
groove and keep rhyming

LESSON 4

J-TRAP Interview

ダブルダッチの日本初プロチームとして誕生したJ-TRAPは、世界や日本を舞台に跳び続けて早7年…。重力に負けない彼らのバイオグラフィに迫ります。

── ダブルダッチを始めるきっかけは何だったのでしょう？

TAMO(以下T) ニューヨーク大会のビデオを見たらブラックの子どもたちがやっているのを見てカッコイイと思いました。

MIHO(以下M) TAMOと私はダンス専門学校で知り合ったから、ダブルダッチをはじめてもう8～9年くらい。

T 最初のうちはそのビデオをお手本にしてコマ送りにして技を盗んだんです。

── その後、97年のNYアポロシアターでの、ダブルダッチ上級部門のグランプリを受賞されたんですよね。

M 大会に出ることになったきっかけは、あるディズニー系のテレビ番組にダブルダッチのコーナーがあったんです。ニューヨークで8年間チャンピオンのグループがレギュラーで出ていて、日本人のグループを探してたので、縁あって私たちが出ることになりました。そしてテレビに出ながら技を磨いていきました。最後はニューヨークの大会で優勝することが目標だった。1年以上前からNYのためだけに筋トレや、技の作り込みをやってました。

T NYではお金がなくなったので地下鉄のホームで帽子を置いてダブルダッチをやったこともあった。警官に、踊りはいいけどロープは回すなって言われて止められたけど。最初の3年くらいはチームという形にはあまりなっていなくて、4年目に大会に向けて人数を絞ってチームができたんです。大会に出られるって自信がつくまで3年かかった。

M それで優勝したものだから、最高に嬉しかった。ニューヨークの人達は、私たちの優勝のせいで、日本人は皆ダブルダッチをやってて日本ではすごい流行していると勘違いしたと思いますよ。私たちの後も、日本人のチームが優勝したんです。ダブルダッチはNYの地元の人がやるストリートスポーツで、NYの文化なんですよ。そこにいきなり日本人が来て、続けざまに優勝。普通の日本人ダンサーがハーレムとか歩いていると「お前もダブルダッチやりに来たのか？」と言われるらしくて（笑）"パールハーバー"とか言われた。ちょうど真珠湾攻撃の日だったんですよ、優勝した日が…。

── それは…。　ところで練習はどのくらいの頻度でやっているんですか？

M 練習は週2日、だいたい月曜と木曜に都内の公園でやっています。

RYUICHI(以下R) 技の内容を決めている時は目立たないけど、たまにつなげてやると人が集まってきます。

M あまり人が集まると警察が来ることもあります。練習してたら縄をパッと手で押さえられたことがありました。

HANA(以下H) 普通手で押さえるのって難しいんだけどその時はたまたまタイミングが合った。

── 最後に、これからダブルダッチを初めてやりたくなった人へ、何か一言メッセージをいただけますか？

M ストリートスポーツでは一番安全かもしれません

T 男の子がはりきりすぎてムチャしやすいのが危険かも。手首をやったりするかもしれないので、ストリートよりも体育館でやるのがベスト。

H ダブルダッチは技を考えるのが楽しいけど、そこまで行く前にやめちゃう人が多いんです。まず回すのをクリアしないといけなくて、それがすごい地味な作業ですから。

R でも飛べたときはびっくりするくらい嬉しいです。

T ただ、人の嫌なところがよく見えるという点もある。オマエだろう！ と責任を擦り付け合ってケンカになりやすい。

H チームプレイだから、三人の息が合ってないとできない。

M 全員同じ事を考えてないとできないので、協調性を高めるスポーツです。

心・技・体 まさに、それっ！

ルール無用、御意見無用で生きてきた孤高の人間、渋谷洋一が団体競技のダブルダッチに初挑戦!!

渋谷"ハイローラー"洋一
text/Shibuya "High-roller" yoichi

しまった！　寝坊した。
また、やっちまったぜ……。
今日は大切な仕事で、しかも肝心要の取材の日。
とっとと支度して、車を飛ばすも、到底間に合わない。
そういや以前、会社の上司が「時間を守れない奴が、一体なにを守れるというのか！」といっていたっけな。
そんな小言をまた思い出しながら、今日も今日とて、自分のだらしなさ加減に、心底嫌気がさしてくる……。

雨降る中、現地のスタジオに到着……。かなり遅れての参上なので、気まずさも一塩だ（汗）。意を決し、スタジオの重い扉を押し開けるとっ！？
すうっと、ほどよい熱気に包まれ、床がきしむ音と縄が風を切る音とともに、はじめてライブでみるダブルダッチのアクロバティックで超絶な大技が、次から次へと展開されているではないか！
縄のあいだを飛んだり跳ねたり、なんていう、おれが勝手に抱いていた、縄跳びチックな淡いイメージは、一瞬にして吹き飛んだ。肩車に大車輪の大回転で、びっくり仰天なんですよ！
ダンサーな男女4人が織りなす、それは、日々の鍛錬と精進と高みを目指し続ける志の賜であろう。それとなんといっても、チームみんなの心が通じ合っていなければ、為し得ないものだ。

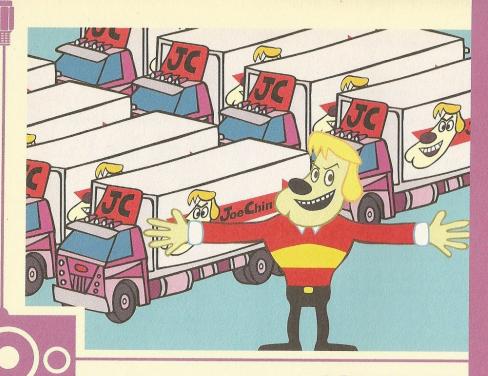
心・技・体　まさに、それだ！

今日も朝から寝坊なんていう、身も心もバラバラなおれからしてみれば、なんとも神々しい存在というか、光り輝いているというか。情けない自分自身と照らしてみれば、まぶしくって、直視できないってかんじだ。しかしおれが驚くのも仕方のないことだ。技を披露していただいたチーム「J-TRAP」は、本場ニューヨークの大会で優勝した実績のあるチーム。世界レベルの大会で優勝するほどの演舞をみているのだから、興奮して当然だ。

早速、縄の振り方などをレクチャーしてもらう。
ちょっと緊張して、まごつく、おれ。
よれたシャツにつっかけという出で立ちで、だらだらな雰囲気の取材陣のうちひとりは、なんなく回している……。
必要なのは、リラックス。そして、無心……。デザイナーが輪の中に入って、跳ぶことに挑戦。交差する縄のタイミングを見計らって、ジャンプ。うまい！　はじめてなのに、なんなく次から次へと縄を跳び越えているではないか。さらに調子こいて体を回転させたり……。
ほどなくして、いや、これは縄を回す人が、めっちゃうまいということに気づく。聞くと、一人前に縄回しできるのに、2年はかかるとのこと！　修練あるのみ。

「J-TRAP」のメンバーにいろいろ話を聞いてみると、なんとみなさんかなりのパラッパプレイヤーとのこと。ダブルダッチにみる、正確なタイミングの取り方や卓越したリズム感などは、パラッパ鍛錬のおかげなのか！？
今回、取材させていただいて、今の自分自身に足りないものを、いくつも気づかせてくれた。
ありがとう、がんばります！
まずは、パラッパ2全面クリアーだ！（ちがうって）

J-TRAP

ダブルダッチの日本初のプロチームとして誕生。NBAのハーフタイムショーに出演したり、様々なイベントやキャンペーンで七面六臂の跳躍。97年のダブルダッチニューヨーク大会では優勝を果たす。CDも発売中。日本はもとより世界のダブルダッチ・リーダーとなりつつある。メンバー（左から）TAMO／HANA／MIHO／RYUICHI

ジョーチンってだれ？

COLUMN

学園！　そこは未来ある若人たちが集い、勉学にいそしみ、スポーツに燃え、友と笑い、そして友と泣き、友の悪口をBBSに書き込み、友の元彼女をストーキングし、訴えられ、金で和解し、ほかの学校へ移ってゆく、、、、って暗すぎ！

とにかく！　若者には学園がつきもの！　そして学園には、優等生野郎もいれば、おバカさんもいる。あ、おバカさんだけの学校もありますねきっと。でもね、映画や小説やゲームの「学園もの」には必ず優等生野郎もおバカさんも必要なんですよ！　たぶん！

で、あるからして、パラッパやPJはおバカさん（きっぱりと）なので、優等生野郎もいるはずなのです。優等生でお金持ちでスポーツ万能にしてジョークがつまらないというヤツが！　えーとそんな役柄を一身に担うのが、財閥の御曹司にして、サニーちゃんに夢中のジョー・チン！！

『パラッパラッパー』や『ウンジャマ・ラミー』では、たいへん重要な役を担ったこの男ですが、今回は、ほんのちょい役のみ。どこにいたかお気づきになりましたか？　そう、ムーセイシャ先生のステージのフリークライミングの山の頂上で風呂に入ってたり、ステージ8の冒頭の歌の部分、遠一くのほうでウロウロしてたり。いやほんと、知らない人にとっては、そんなん出てましたカー？　てな扱いですよね。

しかし、あの出たがりが、こんな屈辱的な扱いに甘んじているわけはありません！　いつかきっと自分が主役になるべく、虎視眈々と計画しているにちがいないのです！　むしろ自分の金を松浦さんにドーンと１億ドルくらいくれてやる根性を見せてくれるにちがいないのです。

WHO IS JOE CHIN?

[STAGE-5]

チョリぱっちん　じょりチョッキン

You Don't Want Her to Go Through This Do You??

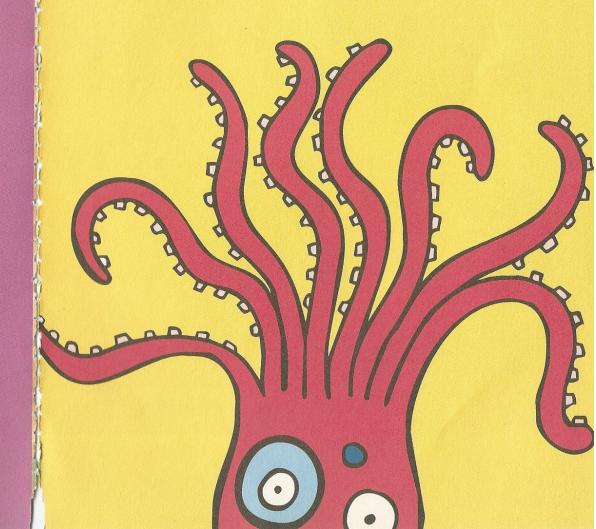
insane

singing happily

noodelized

evil haircut

cutting

blaBla

ミッラ！　タコ山さんは、パラッパタウンで最強におしゃれなヘアサロンのスゴ腕ヘアデザイナー！ いつもは温和でフレンドリー、お客さんの要望をすべて完璧に満たし、かつ、想像を絶する満足度をお約束です！　しかし、いったんキレると手がつけらえません。全身をマッ赤ッ赤にして怒りまくりのキレまくり、客の要望なんて100%シカトして、来た客おまーら全員アフロ！ 文句いうな！ 決定なの！！ って調子で、ちょと困るワー。

タコ山さん
Hairdresser Octopus

Normal

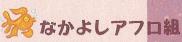
Sing

Happy

Emotional

Laugh

Cutting

なかよしアフロ組

『ウンジャマラミー』の主役ミルクカンの３人組＋サニーちゃんがアフロ危機！ このままではミルクカン改め、アフリCANに！ どうする？ どうなる？ ていうか、このままでもいいんじゃあああ～ねえええええ～かな？ と思いますけどどう？　とくにラミー。

お客さん

美容院では誰もがジュディ・オング。エプロンというかマントみたいなアレを着せられた瞬間から南に向かう窓をほにゃー、である。服が隠されちゃって、個性がなくなるよね。あえて言えば、個性が出るのは髪形だけ。だから美容院に行く前には、ほかの美容院であたまをキメていくのがグーなんだ！

ザ・ヘアーサロン

これがタコ山さんのヘアーサロンだ！
ドーム型の屋根にそびえ立つのは羊の皮を被った狼！ですかねこれは。

美容院の歴史

行きつけの美容院で名前を告げると、カルテが出てきますね。アレは、むかし床屋が医者の領分だったころの名残りなのです。赤と青のグルグルまわるバーバーのポールが、静脈と動脈を表しているのと同じだネ。だから、カルテをよく見ると、自分の病名が書いてあるんだネ。パーマをかけるときにかぶるお釜、アレも実はレントゲンなんだネ。ていうか、脳の中身をいじられているのかもしれないネ。きっとそうにちがいないんだネ。そんな機械を作ったのは宇宙じ(以下略)。

人気店ゆえ

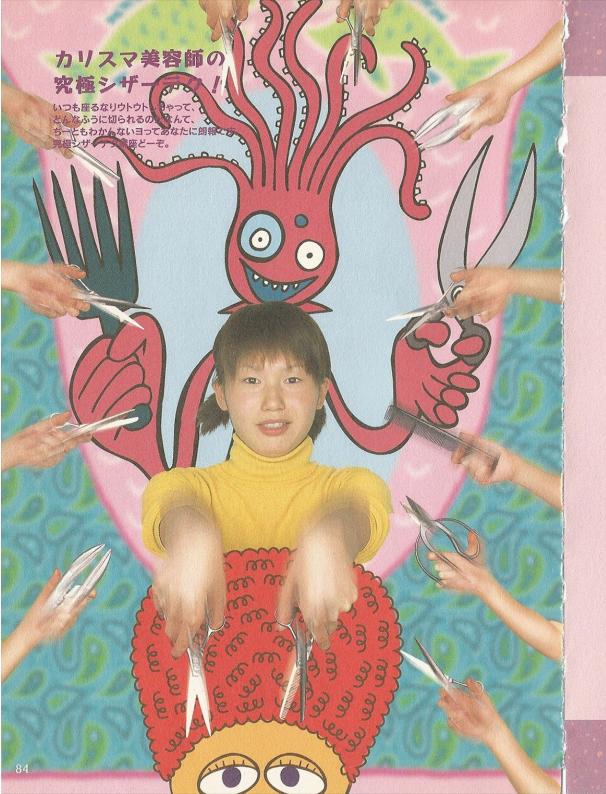
お客さんは、おしゃれ若者だけでなくいろんな人が来ます。それが人気店の宿命！さあ、ここで問題だ。みなさんなら、この5人の髪型どう料理するね？　耳を切るのは禁止。

タコ山さんは美しいものが好き。自分自身も美しくありたいと願って、普段はベジタリアン。つまり肉食より装飾。そんなデコラティブお部屋、見習ってゆきたいね。

内装

美容師にとって店は、城！　そして戦場！
美容院の中での美容師は神！　神が髪を切る奇跡、そして洗浄！　ていうか、店の内装、それは店主の内面世界！　ファンシーでいてゴージャス、デコラティブでありながら機能的！　それがタコ山さんのヘアカット哲学！こんな店にいってみて～。

カリスマ美容師の究極シザーテク！

いつも座るなりウトウトしちゃって、
どんなふうに切られるのかなんて、
ちーともわかんないヨってあなたに朗報です。
究極シザーテク講座どーぞ。

フロントカット

髪を前方に引き出し、手を伸ばして切ることによって、前髪を下ろしたときのシャギーな感じを出します。前髪を軽くしたいときはうんと手を伸ばして。髪を乾かした後にもう一度、量の多い所を調整しながら切ってください。

カニハサミ切り

カニを彷彿とさせるハサミで、殻に閉じこもりがちなお客さんの心を解きほぐします。「チョキン!」という軽快な音で気持ちも和み、こんなハサミで切られておかしな髪型にならないだろうか？　という不安もどこかへ消えていきます。

サイドのカット

顔周りのラインをここで決めて下さい。前髪のはしともみあげの一番長いところを前に引き出しつつカットします。引き出したときは左右の出し方を同じにするように注意して下さい。

クワガタカット

遊び心にあふれ、少年の気持ちが蘇るクワガタカット。しかし無邪気な少年の瞳に油断してはいけません。クワガタのハサミは闘争心の象徴であり、他の雄を排除し目当ての雌と交尾するためにあるのです。お客さんが樹液を出すとすぐに集まってきます。

エフィラージュ

エフィラージュはフランス語で「間引き」の意味です。サイドのギザギザ感をもっと強調したいときには縦に量を減らしてみて下さい。髪に対してタテにハサミを入れると自然なシャギーに、横に入れると段のついたとしたジャギーに。それはお好みでどうぞ。

ペンチ切り

芯を残して切りたい時にはペンチでカットします。偏芯テコ原理により、あまり力を加えなくても容易にキューティクルを引き剥がし、中心のメジュラ層を露出させることができます。髪の自然治癒力を高め枝毛問題が解決できる荒療治です。

剪定カット

光合成はできないまでも、髪は人間の体から毛根を通して養分を吸い上げ伸びてゆく植物のようなもの。そんな髪の持つ植物的な素材感を十二分に生かすための、剪定バサミを用いたガーデニングカットです。植物なので自然乾燥OKなスタイルに！

ストロークカット

髪の量を減らし、フェアリー感を出すためのカッティング。軽い感じに仕上げるときに使います。少しずつ軽く髪の毛を落としながら細かくハサミを動かしてフワフワと切って下さい。ハサミの動きが遅いと均一な仕上がりにならないので注意。

ジミヘン切り

ロックのカリスマ、ジミ・ヘンドリクスの逆さギタープレイにちなんだ鬼気迫るカッティング。ハサミをエフェクターに接続すると、髪の両端を強制的にカットして極端な矩形波をつくり出せます。「ギョワーン!」という音が骨の髄まで響きます。

アフロ道

text/*Tsutomu HORIGUCHI*

ヘアサロンにて陽気に誘われついウトウトしてたらアフロにされちゃったって話をよく聞きますよね。されてしまったモノはしょうがない、これも神の思し召しとアフロと共に生きて行く事を決意した皆さん、こんにちわ。ハイエナの群れに突っ込んで行く子鹿のような大いなる決意に敬意を表しますが、一言！アフロを甘く見てはいけません！アフロとは獰猛なペットを頭の上に飼ってるくらい、扱いに注意しなければならない代物なんです。そんなアフロと円満に付き合う為にもアフロ道を一緒に学んでいきましょう。

アフロの生命線は言わずもがな、球体。コレをいかに保つかという事がアフロ道。横に広がってたり、一部がへこんでたりなんて具の骨頂。常に球体を保つ為、家の鏡に理想の球体をマジックで書き込み、そこへ毎日、自らを映しはめ込んでみる事をお薦めします。なお、理想のアフロは拳８個分に円周率「およそ３」をかけて算出して下さい。

球体を維持しましたら次はお手入れ。ここで皆さんに残念なお知らせをしなけらばなりません。実はアフロ、異母兄弟のドレッドと同じく洗髪をあまりお勧めできません。アフロとは存在そのものがPOPであり素敵な生命体、より上のステータスが貴方に与えられます。そして何よりアフロ球体は人々に安心感と安らぎを与え、それは自然と自分へいい影響を及ぼしてくれるでしょう。

最後に皆さんにアフロの最大の謎「アフロの中身は何が詰まってるのか」という謎なんですが、その謎はアフロにした者のみが知り得る特典なので、知りたければ即ヘアサロンへレッツ・ビギン！　まずはロットを巻き始めよう。あなたも明日からアフロデリック！　希望の道が広がります。

ホリグチ・ツトム

デザイン事務所VCGdesign主宰の浪花のデザイン番長。当事務所発行の新雑誌「MONTAGE」創刊号は「アフロデリック」特集。スメリー・花くまゆうさく・タケヤマノリヤ他アフロ三昧でご機嫌を伺います。
ホームページアドレス http://www3.ocn.ne.jp/~montage/

アフロデリック大百科
Afrodelic Musics

東京は巣鴨にアフロ専門店があるそう。時間が許せば１日中そこの前で張り込みたいとこですが、そこの女主人に聞いたところウチの景気が世間の景気とリンクしてるそうです。そのうち新聞でもアフロ景気という活字が飛び交う日を夢見ながらレッツアフロ！

アフロの三種の神器。アフロコーム。これさえあればアフロ3倍、5倍、10倍と自由自在。子供の頃これをアフロに何気なく刺す仕種に憧れた人も多いはず。

道は違えどパンチパーマが伸びてしまっても立派なアフロ。と言う事は演歌歌手と893さんもアフロ予備軍。そう言えばファッションセンスも似てる。

アフロと似て非なるのがカーリーヘア。騙されがちですが、カーリーは陽気で脳天気なアメリカンスピリッツが宿ってるので、ある意味宿命のライバルでもある。

アフロの主食はコレブロッコリー。栄養素たっぷりって事も大事なんですが、それよりも見た目まさにアフロでしょ。共食いと言うなかれ、膨らみ倍増間違いなし。

元祖アフロと言えば鬼。退治される損な役回りですが、闘いの前にはしっかりとセットしてたんでしょうね。チャームポイントの角も引き立つ事この上なし。

アフロミュージックってジャンルも存在するんですが、ココは見た目重視で、アフロを体現したファンカデリックのトラウマ系アフロジャケで御機嫌伺い。

いち早くアフロを取り入れたある意味革的アイドル当時郷ひろみ。今だ彼に追随するアフロアイドルが誕生していない事がこの国の悲劇でもある。

スメリー。アフロの中身はお笑いだったり、アートだったりいろいろですが、一貫してることはマイケル・ジャクソンのアフロを師と仰いでるトコ。

篠山紀信。正式にはアフロではないのですが、彼のプチ・アフロの中には未発表の写真が多く隠されている事実はあまり知られてない。アフロ収納の達人。

ジム・ケリー『燃えよドラゴン』で人気を得た、ハリウッドで最も成功したアフロ・アクション・スター。俳優引退後はアフロ・テニスプレイヤーに転向。

パム・グリア。姐御の2文字がピッタリくるアフロ女優の第一人者。アフロパワーでガンに打ち勝ち、見事に復活を果たしたスーパーアフロ・ゴッド姉ちゃん。

サイババ。手の平から銀粉を出し人々を癒してくれるインド在住の神様。彼も8時間かけてパーマしているのでしょうか？それとも神の力？

【参考文献】
THE BLACK FILM EXPLOSION OF THE 70'S WORDS AND PICTURES
「WHAT IT IS... WHAT IT WAS!」
MIRAMAX BOOKS
HYPERION PAPERBACK ORIGINAL
ROLLING THUNDER BOOKS

[Stage5]

Hair Scare

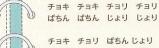
lyrics by Ryu
Music by Masaya Matsuura

Introducing, the new flava!
Cutting hair can be a great pleasure.
So don'tjust stand there!
Come on inside, have a seat and relax,
I promise you, everything will be alright

最新のフレーバーをゴショーカーイ！
髪を切るのってステキーッ！
そこ、突っ立ってないでヨ！
いらっしゃーい　座って座って　リラックス
約束するわ　な〜んにも心配ないって

Snip snip Trim trim
Cut cut Shave shave

Snip trim cut Shave cut snip
Trim shave dye Cut snip trim

チョキ　チョキ　チョリ　チョリ
ぱちん　ぱちん　じょり　じょり

チョキ　チョリ　ぱちん じょり　ぱちん　チョキ
チョリ　じょり　染めて　ぱちん　チョキ　チョリ

Simple simple Just like that,
I do braids and afros, crew cuts and more
Always energetic, smooth with a kick
Listen to the music and keep up the mix!

カンタン　カンタン　こんな風に
三つ編み、アフロ、角刈りとか
パワー全開　バリバリにスムーズ
カラダに音楽をあふれさせるの

Snip snip snip snip snip
Cut cut cut cut cut
Trim trim trim trim trim
Shave shave shave shave shave

チョキ　チョキ　チョキ　チョキ　チョキ
ぱちん　ぱちん　ぱちん　ぱちん　ぱちん
チョリ　チョリ　チョリ　チョリ　チョリ
じょり　じょり　じょり　じょり　じょり

Cut the cut, snip the snip
Trim the trim, shave the shave
Trim the cut, shave the snip
Cut the snip, shave the trim

ぱっちん　ぱちん　チョッキン　チョキ
チョッリン　チョリ　じょりーん　じょり
チョリぱっちん　じょりチョッキン
ぱちチョッキン　じょりチョッリン

You see now, I don't have time to lose
My customers keep coming in and out
Many demands for many people alike
I know what cutting hair's all about

わかる〜？　時は金なりよ〜
お客さんは出たり入ったり
どんな髪型でもお望みしだい
ヘアカットのことならまかせなさい

Trim trim cut, cut trim trim
Perm perm cut, cut perm perm
cut cut perm, perm cut cut

チョリ　チョリ　ぱちん　ぱちん　チョリ　チョリ
パーマ　パーマ　ぱちん　ぱちん　パーマ　パーマ
ぱちん　ぱちん　パーマ　パーマ　ぱちん　ぱちん

Snip snip dye, dye snip snip
Dye dye snip, snip cut cut
Trim trim dye, dye snip snip

チョキ　チョキ　染めて　染めて　チョキ　チョキ
染めて　染めて　チョキ　チョキ　ぱちん　ぱちん
チョリ　チョリ　染めて　染めて　チョキ　チョキ

Give it my best shot, to keep myself red hot
Cuz I'm the one to bring out the original
Flava flava, for my people people
Come on kids, last shot for the final

ベストをつくすよ　熱いココロで
ボクにしかできないことをやるからには
みんなをボクのフレーバーにするよ
さあおまえたち　もうひとふんばりよ

With the shampoo, I'll give it to you all
Rinse ya good, I made you look tall
Dye your hair, blue green or brown
Come on son, it's time to get down

シャンプーで　ガツンといくよ
リンスいいかんじ　ノッポにしてあげる
髪を染めるぞ　青、緑、茶
さあいくぞ　仕上げの時間だよ

Keep the line, keep the line moving
I'm non stop, my body's just groovin
Cut your hair, flat back and up front
Give you a perm now, and we're done

流れ作業だ　みだすなよ
おれは止まらないよ　体が動きつづけるんだ
お前の髪を切ろうか　前後左右
パーマをかけてあげる〜　そいでいっちょあがり

Ryu's 英語道場リターンズ！

特にあげるならここかなぁ。どこかおかしいのに、言ってることはまとも。自己紹介から始まって、能書きにはそれが全部集約されていると思います。全部そうなんだけど、日本語に訳すときに、ガビンさんはオレのニュアンスをよく分かってくれる。これ以上はできないよっていう書き方になってるもん。

Always energetic,
smooth with a kick

LESSON 5

PLAY COOOL

STAGE 5

チョキ チョキぱっちん チョリぱっちん

You Don't Want Her to Go Through This Do You??

今日の先生
タコ山さん
Hairdresser Octopus

今回の先生は、かわいいカットができると噂の免許も持ってるカリスマ美容師タコ山さん。

しかし、ヌードル団がしかけたテープレコーダーによっておかしくなったタコ山さんは、イカしたアフロにしかカットできないゆでダコ野郎に大変身。怒りで我を忘れてる！　もう虫笛も効かない！　ってくらいもう真っ赤かです。でもラップは効くので大丈夫。たまたま来ていたミルクカンと協力して、タコ山さんの正気を取り戻すのです！

ここまで来るとお手本には「L・R」ボタンが複雑にからんでくるのでちょっと難しくなってきます。LRの中でも特に「L」ボタンが多く出てくるのがこのステージの特徴。LESSON2の後半などは、「△・L○…×・L□…」のような連続でボタン押さなければならない場所に「L」ボタンが混ぜられてきます。失敗しやすいのはこう言った「L」ボタンが出てくるパートなので、ステージ５では「L」ボタンがポイントになることを頭に入れてスタートしましょう。

COOLモードへいってヨシ

ここは２小節のパートなので、簡単にクールを出すチャンスです。お手本の２つのボタンに、たった３つボタンをアドリブでつけ足してあげるだけでCOOL!　やっぱりボタンの入力を少し右にずらすのがクールを出すコツ。クールモードに入って、思う存分ラミーの髪を洗ったり切ったり乾かしたりしましょう。

1st チョキ　チョキ
□・□□＊□□・

2nd チョリ　チョリ
△・△△＊△△・

セリフ&ボタン対応

tap △ … "With the shampoo, I'll give it to you all"
tap ○ … "Rinse ya good, I made you look tall"
tap × … "Dry your hair, blow up and down"
tap □ … "Keep the line, keep the line moving"
tap L … "I'm non stop, my body's just groovin"
tap R … "Cut your hair, flat back and up front"

cross talk 5 STAGE

プロデュース 松浦雅也×リリック Ryu×シナリオ 伊藤ガビン

M 摩天楼のヘアーサロン
>>Matsuura said

ほかのステージの曲は、別に誰々風に作ろうと思って作ったわけじゃないんですけど、このステージだけは少しリック・ジェイムス風を意識してますね。というのも、リック・ジェイムスの音の特徴ってシンセのビヨヨヨ〜ンって部分だと思うんですよね。このビヨヨヨ〜ンがね、どうもボクにはタコっぽい感じなんですよ。だからより正確に言うと、リック・ジェイムス風にしようというよりも、どうやってタコ山先生のタコっぽさを出すか試行錯誤していたら、結果的にリック・ジェイムスに行き当たった、ということですね。ボクの思いこみでしかないんだけど。

さらに思いこみという点では、この曲ってボクにとっては摩天楼っぽいんですよ（笑）。すごく都会のイメージ。なんかわからないけど、ヘアーサロンっていうと高層ビルの一階のテナントっていうイメージがあって。全然事実に反していると思うし実際ロドニーが描いてきた絵はそうじゃなかったんですけどね。わけわかんないんだけど。

R 壊れてるから、逆にフツーで。
>>Ryu said

タコ山さんはぶっ壊れてるよねえ〜。ヤバイね。

このステージの歌詞も苦労した。っていうのは、床屋のする作業の言葉が、あんまり種類がないんですよ。チョキチョキとかジョリジョリとかだけじゃ限界ありますからねえ。それに、あれトラックがにぎやかでしょう？　にぎやかな時って英語で質問系の言葉でラップするのって、言い方がすごく難しいんですよね。ノリノリのトラックで、なんとかするのかい？　みたいなのって書きにくいんだよね。そこはオレ的には苦労した。

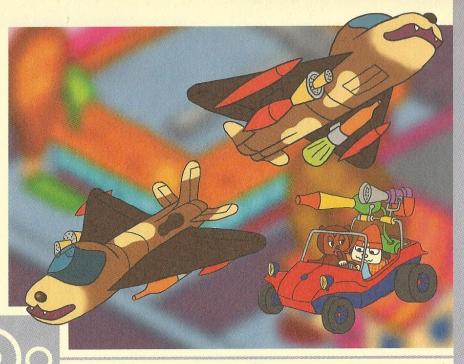
あとは、キャラがイッちゃってるだけに、逆に言葉は普通っぽいほうが怖いかなと思って押さえ気味にしてありますね。

回転寿司っていうか、ベルトコンベヤーで人が運ばれてきてどんどん切っていくのは気持ちいいよね。デラソウルもパラッパの曲のビデオで、チョキチョキ切られてておかしかったな。

G 髪の毛をヌードルにといえば
>>Gabin Ito said

このステージは、まず小池さんですね。オバケのＱ太郎のね。ラーメンの小池さん。後々、設定としては破綻するんだけど、ヌードル団の悪の所業のひとつとして、なんでもかんでもモノをヌードルっぽくするって話があって、それで、じゃあ髪の毛もヌードルっぽく？　そしたらアフロですか？　ソウルだし。みたいな流れだったと思うんだけどね。小池さんの頭のこと、ラーメン・アタマとか言うじゃないですか。だから、もじゃもじゃ〜て、させましょうかという話が最初にされたような気がします。

でもホントは、ヌードルって言葉でイメージする絵はきっと日本とアメリカじゃぜんぜん違うよね。だから、アフロ出してもヌードルっぽいとは思われないなー、と結論が出たんだけど、なんとなくヘアサロンとアフロって設定は生き残りました。特にヌードルとの関連に言及しないままに。

で、まあヘアサロンの先生はどういう人がいいんだろう？　って話になったときに、はい！はい！その先生は超絶テクニックを持った先生なのです！タコがいいです！タコ！タコが８本の手にハサミを持ってすさまじいスピードで切りまくるんですよ！！！！　と主張したわけですが、そしたらロドニーさんから来たデザインには、タコがサカサマになって手は２本だけだったので雷に打たれたようなショックを受けました。

ダウンタウン物語への オマージュ

COLUMN

戦争はんたい！　うまいものさんせい！　それがパラッパタウンの掟であります。

どうせ争うなら、うまいもん使って暴れまくりたい、そんなヨクボーを誰もがもってますよね？　え！　もってないのー！　いやしかしね、今となっては「食べものに粗末にするな、世界には飢えている人がたくさんいるんですヨ！」とか言われちゃよね。

いや、しかし、文化人類学をひもとけばわかるように、むかしっから人は無駄遣いが大好きなんですよな。もったいないことをやってこそ解消されるストレスてものもあります。テレビで見るパイ投げ合戦や、野球の優勝チームのビールかけが、「もったいないことすんな！」という苦情の電話と同時に、「た、た、たのしそー！」という人々の羨望のまなざしを受けまくっていることもあきらかですよね。

でもゲームの中でならいいでしょう？　だって、ひとつも食べ物ムダにしてないものね。というわけで、戦車から、大砲から、うまそうな、まずそうな食べ物がドカドカ飛び出すことになったわけです。

ああ！　そういえば！　実はこうした食べ物ウェポンによる大抗争を描いた名作映画があるんですヨ！

1976年に作られた『ダウンタウン物語』（原題BUGSY MALONE)がそれ。

禁酒法時代のギャングの対立と、そこにふらりとやってきた一匹狼、そしてクラブの歌姫との恋がからむなんてこたあないストーリーだけど、このキャストが全員12、3歳くらいの子供なんです！

よく見ると、車全部足こぎ式だわ、やけに銃砲が太いマシンガンからはパイが飛び出すという仕掛け。しかもミュージカルだしね。さらに、この歌姫を演じるのは当時14歳だったジョディ・フォスターだったりします。ぜひ、どこかでチャンスをみつけて、見て欲しい映画ですなー。監督はアラン・パーカーっす。

ダウンタウン物語（1976/英）
Bugsy Malone
[Musical]
製作 デビッド・パットナム
監督 アラン・パーカー
脚本 アラン・パーカー
撮影 マイケル・セラシン
音楽 ポール・ウィリアムズ
出演 ジョディ・フォスター / ジョン・キャシシ / マーチン・レブ他

BUGSY MALONE

[STAGE-6]

完成！　パパの秘密兵器！
Parappa Papa's Pastime is Perfected!

Illustration: ***Masahiro OKAZAKI***

FOOD COURT

フードコート

FOOD COURT

フードコートは8ビットコンピュータ時代のゲームカートリッジ。電源を入れるとプレイヤーは自分のココロの深い深い部分に降りてゆき、自分がかかえている問題と直面することになるんですねえ。しかもパラッパパパが大むかしに作ったポンコツ仮想現実マシーンで、チャレンジ！　すると登場したのは、これまで対決してきた先生たち！　あの勝負の勝利はマグレだったのか？　本当に実力がついたのか？　再対決で試されるのです。それにしても重そうなマシーンですな！

ボクならできるさ！(影)

調子わるー（影）

自分との戦い！

フードコート！　なにか、むしょうにハラの減るこの言葉ですけども、その実体は、むかーしむかしに作られた幻のゲームなのです。フードコートは自分の心を写す鏡。自分が恐れ入るものが敵となって、次々と戦いを挑んでくるのです。ああ怖い。とくに饅頭が怖い。あと熱～い、お茶が怖い。

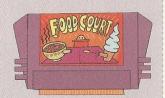
PLAY COOOL

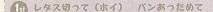
レタス チョップ 私は神だ もたもたするなよ チョリばちん

Parappa Papa's Pastime is Perfected!

今日の先生
FOOD COURT
game

ヌードル団のしかけたテープレコーダーを分解してみると、心臓部から「FOOD COURT」という超激レアなゲームを発見。コレを攻略して手がかりがつかもうとするパラッパ達。なので、今回は先生はなし！ なしなのですが、今まで登場した５人の先生がゲームキャラクターとしてLESSON5までパラッパを攻撃してきます。しかし、自らやる気になったパラッパに恐いものはナシ！ ペンギン君ウォー……じゃなくて「FOOD COURT」をラップで攻略しよう！

このステージはなんと言っても、一度に４小節のお手本が２段分現れることが特徴です。押すボタンもそれだけ多くなってくるので気が抜けません。特にLESSON5のラストはかなりの難易度。そこで役に立つのがステージに入る前に出てくる「ボクシーボーイ」。ここでは問題のLESSON5ラストのフレーズを練習することができます。スタートボタンでキャンセルせず、ちゃんと練習しておくとバチーリなのです。

COOLモードへいってヨシ

８小節分のアドリブをきめなくてはならないので、クールを出すタイミングが非常に難しくなっています。ここでうまくきめられない場合は、全８ステージを３周クリアしてから試してみましょう。４周目のステージ６では、２ターン目以降のお手本が４小節になるので、クールを出すタイミングが少しだけ楽になります。

1st レタス切って（ホイ） パンあったためて

＊△・・◎・◎・◎◎・◎＊◎L・
＊×・・□・・・□□・□＊□□・

2nd フライドをポテトしろ（ホイ） バーガーつくれ

＊×・・□・□・□□・□＊□L・
＊◎・・△・・・△△・△＊△△・

セリフ&ボタン対応

tap △…"French the fries, (THROW!) cook the burgers"
tap ○…"Da masta,da masta is original kick punch style is unforgetable"
tap ×…"Pull the lever or whatever, right Now better make it quick, come on get down"
tap □…"THROW! YEAH! Do it! NOW! Hi!"
tap L…"Up the ramps we go, all the way DO IT! come on now we ain't got all day"
tap R…"With the shampoo, you'll give it to me all YEAH! rinse me good, you made me look tall"

cross talk STAGE 6

プロデュース 松浦雅也×リリック Ryu×シナリオ 伊藤ガビン

M ワンダースワンとトロン

>>Matsuura said

このステージは、ここまでクリアしたステージのおさらいですね。それぞれの先生の曲をPSG音源（むかしのアーケードゲームや、ファミコンなどに搭載されたピコピコな音）化したんです。でもね、いざPSGの音作りしようと思ったら、そんな環境ないんですよ。もちろんクラビネットと同じでサンプリング素材はあると思うんですけど、それ使うときっと違う感じになっちゃうだろうなと。で、結局どうしたかというとワンダースワンの開発機を借りて作ったんです（笑）。

BADになるとゲームウォッチみたいな音、AWFULになるとさらに時代を遡ってPONGみたいな音という感じで作っていって、じゃあCOOLの時は？と考えたときに、思いついたのが『トロン』（ディズニーの作ったSF映画）だったんです。

トロンというと、この映画のサントラを作ったウェンディ・カーロスというアナログシンセサイザーのミュージシャンの大家がいるんです。『スウィッチド・オン・バッハ』で有名な。そういう感じでやろうと。だから、その曲は全部アナログシンセサイザーの多重録音で作りました。久々にそういうことやってみたらそれはそれですごい発見があって面白かった。

今、いつも通りのスタイルでやってると、音の作り方のセオリーも固まってるわけですね。こういう効果には、こういう方法と。でも、アナログで多重録音で作ってたころは、その方法が発明されてないから試行錯誤の連続だったわけですよね。いろんな方法があった。だけど効率的に仕事を進めるために、もう廃れてしまった方法というのが無数にあるわけです。それを思い出してまたやってみると、面白いんですよ。例えばリバーブひとつにしても、今はドライの音に残響つけて、バランスして、音が空間の中にあるように演出するように方法で作るわけだけど、昔は、残響は別に空間演出のものじゃなくて、残響自体もひとつの音だと考えてた人もいるんですね。そういうところまで遡って考えて作るのがすごく面白かったですね。

ぜんぜん違う設定だったじゃん R

>>Ryu said

このステージは、俺的にはそんなに工夫できることがなかった。他のステージの曲だし、歌詞もそんなには変えられないし。

それにこのステージ、最初はぜんぜん違う設定だったんですよ。先生の形のロボットと、ボーリング場で勝負するんじゃなかったっけ？ それで、Now!ってところでボールを投げるってことで。松浦さんは最終的にどういうゲームになるってことを一生懸命説明してくれたんだけど、どういう絵になるのかなかなかわかんなかったね。ただ、ゲームの見た目はね、オレはああいうゲームの世代だからなつかしくて、ゲームは楽しかったな、って思った。Hip Hopの世界でも、ゲームの音を使うのは、一年くらい前にはやって皆やってましたしね。パックマンの音とか使えるよね、後にも先にもあんないい音ないよね。食ってる感がすごい。

G けっこう忘れてるナー

>>Gabin said

そうそう初期の設定だと、ボーリング場でね、パラッパパパが発明したボーリングロボットと対決するっていう話だったんです。パーマンのコピーロボットみたいに、いろんな先生のロボットに変身・変形して、ボーリング勝負するという。なんで、それがこうなったんだっけな？ よく覚えてない。ただ、まあ、こういうレトロゲームっぽい設定に変わったんで、じゃあ、失われたゲーム機ってことで、ヘッドマウント型がいいなあ、と。他意はないんですけども。できたら木製で、なんてムリなリクエストしたりして。そしたたロドニーさんから、なんか手巻き式のデザインが、えーと、その、なんだ、つまり、雷に打たれたようなショックを受けました。

[Stage6]

Food Court

lyrics by Ryu
Music by Masaya Matsuura

Hey everybody!
Watch out for those flying noodles,
cuz if you don't do well here,
all you get to eat are noodles! Here we go!

やあ、みなさん
空飛ぶヌードルにご用心
ここでうまくいかないと
一生ヌードルしか食べれませんよ！ まいりましょう！

Extra extra read all about it,
I'm back for more, because my store's a bore,
I travel shore to shore, door to door,
Looking around for the perfect store

号外！ 号外！ 知らなきゃ損だ！
もどってきたぞ 店に飽きちゃって
あっちこっちと 飛びまわってる
最高の店がないかなってな

Cut the lettuce, (THROW!) warm the buns,
French the fries, (THROW!) cook, the burgers
Serve the patties, (THROW!) heat the grill,

レタス 切って（ホイ） バン あっためて
フライドを ポテトしろ（ホイ） バーガー つくれ
肉を出して（ホイ） グリルに火ィ

Come on kick punch do as you please,
da chop chop masta come to your knees,
Romantic, Dramatic, but never panic,
original sensei write rhymes in the attic

お好きなようにキックパンチドーゾ
タマネギ先生はキミのシモベ
ロマンティック ドラマティック 決してないパニック
オリジナル先生 屋根でライム書く

Hug, Kiss, Love and Chop (HAI!)
hold hands and kick

Bring, on , da , funk (HAI!)
don't for-get punch

Da masta, Da Masta, Is original (HAI!)
kick punch style is unforgetable

抱いて キスして 愛して チョップ
手をとりあって 互いにキック

ファンキーに行くんじゃ
パンチ、忘れずにー

センセは センセは オリジナル
キックパンチ・スタイルは成せばなる

Revolutions all the time,
people changing the world with crime,
with violence, and anger, hunger or whatever,

I never get scared, you all know the deal,
I patrol my hood, keeping things for real!

暴力、怒り、空腹にまかせた犯罪
そんなもので世界を変えようとするものたち

怖がってませんて わかってるでしょう
町を見回ってるんですよマジで

Pull the lever or whatever, right (NOW)
better make it quick, come on get down
I am the lord, you all know my name? (NOW)
I got it all cash money and fame

You are the lord, we all know your name? (NOW)
You got it all cash money and fame

とにかくレバーかなんか引いてよ （トリャー！）
早いとこしてくれ
私は神だ 俺の名を知らぬものはない
すべては私のものだ、富も名声も現金も

あなたは神です あなたの名を知らぬものはない（トリャー！）
すべてはあなたのもの 富も名声も現金も

Put me back son, come I gotta go (NOW)
I'm gonna miss my TV show
Put you back son, come you gotta go (NOW)
or you're gonna miss your TV show

元に戻してくれよ さあ 戻らなきゃ（トリャー！）
好きな番組、見逃しちゃうよ！
元に戻しさないと さあ 戻さなきゃ
好きな番組、見逃しますぞ！

Double dutch, inline skate or rock climbing,
don't forget the rhythm, groove and keep rhyming

One in a million, I know that's me,
can you dig it? hm Come on let's see?

ダブルダッチ インラインスケートに ロッククライミング
リズムとグルーヴだ ライムしつづけろ

10年に一度の才能 それがアタイ
疑ってんの？ 見せてやろう

Kick, kick, kick, kick (DO IT!)
Slide, slide, slide, slide, slide

Lean it to the left, lean it to the right (DO IT!)
crouch for speed and obey your needs

Up the ramps we go, all the way (DO IT!)
come on now we ain't got all day

蹴って 蹴って 蹴って 蹴って（ほれ！）
スライド スライド スライド スライド スライド

左いっぱーい 右にいっぱーい（ほれ！）
風きって加速だ おもむくままに

ランプをかけ上げるぞ 一気にな（ほれ！）
ほらほら もたもたするなよ

Give it your best shot, to keep yourself red hot
cuz you're the one to bring
out the original flava, flava, for your people
people, come on kid, here comes the final

ベストをつくすよ 熱いココロで
ボクにしかできないことをやるからには
みんなをボクのフレーバーにするよ
さあおまえたち もうひとふんばりよ

Trim trim, cut trim trim (YEAH!)
dye, dye, snip snip dye

Trim, dye, snip, cut (YEAH!)
perm, cut shave shave trim

With the shampoo, I'll give it to you all (YEAH!)
rinse ya good, I made you look tall

ぱちん ぱちん チョリ ぱちん ぱちん（イエー）
染めて 染めて チョキ チョキ 染めて

ぱちん 染めて チョキ チョリ（イエー！）
パーマ チョリ じょり じょり ぱちん

シャンプーで ガツンといくよ
リンスいいかんじ 背ぇのばしてやろう

Ryu's 英語道場リターンズ！

うまくまとまってるよね。
各ステージのリリックがうまくまとまって、ひとつになってる。アタマからキレイにハマってますもん。ゲームだからあまり言っていること変えない方がいいんじゃないかなと思って、そのままに。見ためは、オレはあの雰囲気のゲームの世代だからなつかしくて、ゲーム楽しかったなぁ、って思った。

LESSON 6

ヌードル大将
Colonel Noodle

ヌードル団を率いるボス！　にしてその実体はヒゲ★バーガーの2代目！　偉大な父親に存在に対するささやかな反抗心が生んだハンバーガーへの憎悪とヌードルへの愛！ 好きだ好きだ好きだそのツルツルした麺が！　ヌ、ヌ、ヌールドルがーッ！　てことで、実際んとこ、かなーりマニアな人であり、ひきこもりがちなんですけども、無闇に凝り性な部分もあって知識は膨大！ あらゆること精通！ それを有効につかっていただきたい！

NOODLES ARE THE BEST,
NO DOUBT CAN'T DENY,

MEXICAN, EGYPTIAN, ENGLISH KOREAN ANYTHING GOES, EVEN ALASKAN

EMBARASSED

SHOUT

GLASSES OFF

POWER MAD

SUSPICIOUS

ANGRY

HAPPY

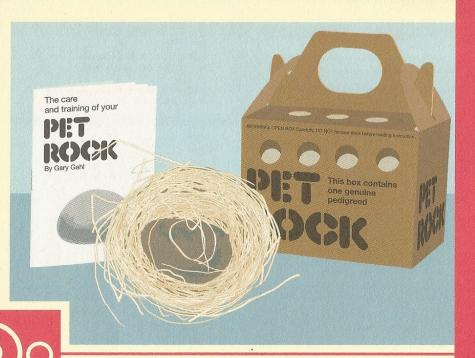
FRUSTRATION

ヌードル団

ヌードル団は、表向きはヌードル大好きッコが大集合してヌードル革命で世界をヌードルだらけにしてヌードリスト・ビーチで生まれたままの姿にヌードルをまきつける桃源郷を実現しようとするものだが、実は単なるヒマな若者の集団だ！

そもそもはヌードル大将が中華料理サイト『煮てよし、焼いてよし、炒ってよし！』の BBS でメンバーを集ったのが始まりとか。ヌードル大将は金だけはしこたまもってたし、そこへ妙に理系センスのあるメンバーが集まったことで、一気にヌードルマシンをノリノリで開発しまくったのだとか。

ヌードルが一番なのダ！大好きなのダ！

CHINESE, ITALIAN, THAI OR JAMAICAN ANYTHING GOES, EVEN HAWAIIAN

PJが大興奮してた ペットストーンってなんだ？

COLUMN

パラッパパパの地下の秘密の研究室で、PJが「ペットストーンじゃーん!」とかなんとか大声を張り上げて大興奮してたブツがありますよね？　PJも驚きのレアアイテム。アレって、実在するんです。'70sの突発的流行グッズとして、当時アメリカで過ごした人にとっては恐ろしく懐かしいものなんですよね。

1975年のこと、カリフォルニアで広告マンだったゲイリー・ダールさんという人が、友達とグダグダとしゃべってたらしいんですな。そのときの話題の中心が「ペット」のこと。ペット飼いたいよねえ、でもさあ、ペットって言うことききかなかったり、おしっこもらしたりするじゃん？　それになにより餌だなんだって金がかかりすぎ！　とかなんとか言ってたらしいんですな。で、くだらん話をつづけるうちに、じゃあ、ソソウもしないし、金もかからない究極のペットを考えてみようぜ、うーーーーーーむ、わかった！　それって石！　てなアホな結論になったんですねえ。

まあ、ここまでは、ただのバカ話としてはよくあるパターン。

しかし、ダールさんは、なんか無闇にピーンときちゃったんでしょうねえ、その日を境に、思いつきのアイデアを元に2週間ほどで、「ペットロックのトレーニングマニュアル」ってヤツを書きあげてしまう。その中身は、石のしつけかたから、アタックの方法など、石をペットにして暮らすためのアホな知恵がこと詳細に記されてたのだ。

ここまで来ると、もう彼のイキオイを止められるものは誰もいない。次にホームセンターに向かったダールさんは、石を物色。手ごろな石を求めたあとには、ペットのキャリングケースのような箱をみつけて、きれいにパッケージした。ついでに完璧なプレスリリースを用意してギフトの見本市に出品したところ、あちこちから引き合いがきて大人気に！

最終的には100万個もの石ちゃんが、ペットとして飼い主に届けられたっつーよい話ですな。当時、コドモだったRYUさんに言わせると、「みんな持ってましたよ、ひとつひとつ名前とかついててね。元祖タマゴッチみたいなもんですよ」とか。

[STAGE-7]

ヌードルはフロウ　ヌードルはグルーヴ
Noodles Are the Flow, Noodles Are the Groove!

ヌードライザー

その名の通り、世の中のあらゆるものをヌードルにしちまうという恐ろしいマシン。しかも猛烈にうまいらしい！　イケ麺！　さすが麺の達人ことヌードル大将渾身のマチーン！　人類史と麺類史に残るマスターピースである。
しかし、その人類に残された時間は少ない。このままハンバーガー文化に人類の未来を委ねていいものか？　いやよくない。急いでヌードルで世界を変えるのだ！（麺がのびちゃうからね）てわけで、ヌードライザーのバリエーションを見よ！

元祖ヌードライザーがこれ。
19世紀末、欧州のストリートで活躍していたポップコーンマシンを改造して作られた。動力はバネ。本体にクランクを突っ込んでグルグルと巻いて、材料を突っ込むとヌードルになって出てくる。『ヤンキー・ヌードル』という曲とともに登場するため、この曲が聞こえてくると近所の子供がが寄ってきて大盛況だったとか、そうじゃないとか。

いわゆるモバイル用のヌードライザーがこれ。もっとヌードルを身近なものに、ストリートにヌードルを持ち出そう、をコンセプトに開発された。商品名は、ウォーク麺。

しょくん、これがヌードル団の最終兵器、ヌードルタンクである。ヌードルタンクはいわばリモコンタンク。大将が遠隔操作し、狙った的は決して外さない。走り、狙い、撃つ！　チャー！　シュー！　メーン！のリズムで。

まだ見ぬヌードライザーたち

ヌードラ・クーペ、ヌード・ロッドなど、ヴィークルと一体化したヌードライザーも無数に存在する。中にはゲームに登場しなかったものさえある。これらはみんな、ヌードル大将の別荘を兼ねた御殿場のヌードル・ヴィークル博物館に展示されているという噂があるが、御殿場なんて場所も知らないかもしれないので油断できない。

Illustration: ***Nanpei KANEKO***

1. Take 2 glasses (0,4 ℓ) of briskly boiling water. Empty instant noodles, simmer for 3 minutes.
1. Breng 2 kopjes (0,4 ℓ) water aan de kook. Voeg de instant noedels toe en 3 minuten laten doorkoken.
1. 2 Tassen (0,4 ℓ) kochendes Wasser verwenden. Instantnudeln zugeben und 3 Minuten ziehen lassen.
1. Mettre en ébullition 2 verres d'eau (0,4 ℓ). Y ajouter les nouilles et les faire bouillir 3 minutes à feu doux.
1. Přiveďte k varu 2 sklenice vody (0,4 ℓ). Na 3 minuty vsypte nudle do vroucí vody.
2. Add the seasoning, and chili powder to taste.
2. Haal van het vuur en voeg de kruiding toe. Voorzichtig met chilliepoeder.
2. Inhalt der Gewürzpäckchen hinzufügen. Mit Chillipulver abschmecken.
Noodles
Instant Noodles
SERVING SUGGESTION
TAMANEGI FLAVOUR
NUDELSUPPE GARNELEN GESCHMACK – KREVETOVÁ PŘÍCHUŤ
SERVING SUGGESTION
FLAVOUR

PLAY COOOL

STAGE 7

今日の先生
ヌードル大将
Colonel Noodle

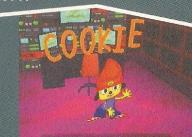
教えてやろう ヌードルが一番！

Noodles Are the Flow, Noodles Are the Groove!

ついに始まったヌードル団によるパラッパタウンへの総攻撃。パラッパパパの発明した「ヌードらないザー」で対抗しつつ、『北の国から』で有名な某テレビ局似の敵本拠地に乗り込むパラッパ達。そこに待ちかまえるは、某国……でなく、某ヒゲ★バーガー２代目ことヌードル大将！　パラッパのきたえぬかれたラップで、ヌードル以外にもたくさんおいしいものがあることを優しくさとすのです。

最終決戦にしては16符以下のお手本が続くのでそれほど難しくはないハズ。１周目で引っかかりやすいのは、４小節のお手本が２段ずつ現れるLESSON4なので、前回と同様に「ボクシーボーイ」とのラストパートの練習を忘れずに。その他、ボタンが沢山出てくるパートは、ちゃんとリズムに合わせるようにすれば、お手本通りじゃなくてもステージ１で言ったように「お手本に出てきた種類のボタン」を使ってのアドリブがかなり有効。と、今まで学んだテクニックをフル活用してパラッパタウンに平和を取り戻しましょう。

COOLモードへいってヨシ

おなじみの微妙な右ズラし入力が成功の秘訣ですが、ずらしのタイミングは練習あるのみ。ちなみにクールモード突入後、「△」ボタンを押していくとCOOKIESと一文字ずつ現れますが、最後のSを出したあとに違うボタンを押したり、そのままにしておくと文字が粉々に崩れる素敵なエフェクトを見ることができるので要チェキです。

1st すすって　すすって　これ好きなんだろ？

△△・・○・・×□・□・L L L・

2nd 鼻と　舌とで　パスタ味わって

△△・・□・・××・○・L L L・

セリフ&ボタン対応

tap △ … "C double o, k, i, e, s"
tap ○ … "great tasting sweets, blow to my chest"
tap × … "any type of sweets, you like, yes I got it"
tap □ … "Noodles are the best, no doubt can't deny, taste better than water but don't ask you why"
tap L … "But then again, many things can be tasty, corn bread, potatoes, rice and even pastries"
tap R … "Then why do you, love noodles so dearly, it makes no sense, you must've sounded real eerie"

cross talk STAGE 7

松浦雅也（プロデュース）×Ryu（リリック）×伊藤ガビン（シナリオ）

M 裏テーマはニューオーリンズ

>>Matsuura said

ボツ曲だらけです。設定が難しくて、なかなかうまくできなかったですねー。お話的には、いわゆる『対決』なんですけど、単純に相手を打ち負かすだけじゃなくて、最後は仲良くなっちゃわないといけないところが難しかった。脱洗脳みたいな、話をしましたね。

曲の雰囲気は、僕の中ではミーターズなんです。アラン・トゥーサンがプロデュースした60年代～70年代のニューオリンズのバンドですね。オルガン・ギター・ベース・ドラムのインストバンドで、お気楽な明るい曲が多い人達ですけど、こののんきな明るさに、凄んでる怖い感じをくっ付けることで、どうにか最初のテーマに着地できたかなあ、と。

いや、実はこの後の挿入歌もそうなんですけど、ニューオリンズの音楽は、このゲームの裏テーマかもしれません。ある日ね、南部の音楽についての番組を見たんですよ。それによると、南部の音楽が盛んになったのは、ニューオリンズがフランス移民の土地だったかららしいんですね。他の地域だと、奴隷解放の前は黒人は虐げられてたわけですよね？　だけど、ニューオリンズは、南部の中でも場所が離れていたのと、フランス人がそういうことにおおらかだったという理由で、早くから黒人とフランス人の交流が盛んだったんです。だから黒人音楽と白人音楽が早くから交じり合っていたと。それによってニューオリンズの音楽が早く進歩したという、すごくいい話なんですよ。

パラッパもね、アメリカや他の国で発売してるでしょう？　でも向こうの人達にとっては、このソフトって良い意味でも悪い意味でも違和感があるわけですよね。やっぱり日本人が作ってるものだし。だけど英語だし。何か、それを乗り越えるためのヒントみたいなものが欲しくて、その気持ちにこのニューオリンズの話というのは響くものがあるんですね。

文化と文化が交じり合うところ、そこをポイントにしないと広がらないし面白くないし逆に自分の足場もよく見えないんじゃないかなって。アラン・トゥーサンなんかも、見た目はもろに黒人なわけだけど、どこかフランス的ななにか異文化が混じっている感じがあって、その混ざり具合に秘密があるなあ、と思うんですね。

R スパゲティーのこと考えまくりました

>>Ryu said

このステージ、キャラの動きがいいっすねえ。HipHopのグループがすごくうまく出てると思いますよ。歌詞についてはね、もう一生懸命スパゲッティ好きな人の気持ちになって書きましたね。スパゲッティってどういう風においしいんだろう、ってすごい考えましたね。長くて…食感があって…　このリリックけっこう好きですね。ただ、最後に自分が相手の言っていることを認めていく感っていうのが難しかった。説得されて…　脱洗脳っていうか、思いこみから脱していくところが。

パラッパは甘いもので対抗して、最終的には仲間にしちゃう。だけど最後の一言は間違ってる「オレはヌードル寿司が食いたい！」って。抜けきれてないんだよね（笑）。あと、ラーメン、ウドン、ソバっていうのはアメリカで通じるのかっていう問題があるわけだけど、でも逆にそのくらいやっとかないと日本から来たゲームってわかんないだろうっていうのもあるでしょ？　だから意地でも入れたかった、しつこくやっちゃうとイヤミだけど。そこらへんは大切なところですね。

G 時事ネタも

>>Gabin said

まあ、キャラとしては、２ちゃんねるですよね。僕ね、こういうキャラって、後から見て恥ずかしいような時事ネタを入れるのが大事なような気がしてるんですよ。だから、推敲しちゃうと直したくなっちゃうから、このへんは見ないように見ないようにしてましたね。あと、雷に打たれたようなショックを受けました

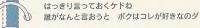
[Stage7]

Noodles Can't Be Beat

lyrics by Ryu
Music by Masaya Matsuura

In parenthesis, let me stress the fact clearly,
no matter what the deal ,I crave for this dearly.

The so-called noodles that you find in spaghetti,
are sweeter than idols, do damage like masheddys

はっきり言っておくケドね
誰がなんと言おうと　ボクはコレが好きなのダ

スパゲッティなどでおなじみの　ヌードルちゃん
アイドルより甘く　マシンガンばりの破壊力

Without a doubt, I got da flow, comin at ya live,
bring the place alive, every single day I jive,
With the thought comes my direct actions,
Ask my followers, they'll say it's an addictio

ホントなのダ　オレのフロウが
毎日みんなを　萌えさせてんダ
思ったとおりに、やっちゃうんダ
子分に聞いてみな　クセんなるって

slirp it, suck it, I know you all like it
(slirp it, suck it, I know we all like it)
smell it, taste it, pasta in a market
(smell it, taste it, fruit in a basket)

すすって　すすって　これ好きなんダろ？
（すすって　すすって　これ好きだよね？）
鼻と　舌と　でパスタ味わって
（鼻と　舌と　でフルーツバスケット）

Chinese, Italian, Thai or Jamaican
(Mexican, Egyptian, English Korean)
anything goes, even Hawaiian
(anything goes, even Alaskan)

中華　イタリアン　タイ　ジャマイカン
（メキシカン　エジプシャン　イングリッシュ　コリアン）
すべてヨイのダ　ハワイアンもダ
（みんなイケてるよね　アラスカンもね）

Long and chewy, occassionally gewy,
The best things in life taste good like chop suey
8 minutes to boil, and 2 minutes to eat
Admit it kid, you know noodles can't be beat

長くてコシがあって　ときにグチャグチャで
八宝菜ばりの　うまうまテイスト
８分でゆであげ　２分でたいらげ
認めろよ　ヌードルが一番ダろう？

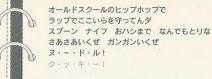
roll it on your spoon, create your own boom
(roll it on my spoon, create my own boom)
I betcha didn't know, noodles' the rules
(I betcha didn't know, there are no rules)

スプーンにグルグル　作れマイブーム
（スプーンにグルグル　これがマイブーム）
教えてやろう　ヌードルが一番
（教えてあげます　なんでもありッス）

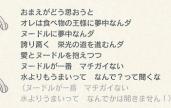
sushi, burgers, they all taste good
(pizza, burritos, they all taste good)
as long as they got noodles, the king of all foods
(as long as they love food, then anything's cool)

スシ、バーガー、みんなウマイのダ
（ピザ、ブリトー、みんなウマイっす）
ヌードルが入ってりゃ　それでサイコー
（好きなもんなら　それがサイコー）

Hip hop music with an old school twist,
I keep the place intact and do a rap like this,
You can use a spoon,
fork knife or even chopsticks
come on kid, get down with the mix
n double o, d.l.e.s.
(c double o, k.i.e.s)

オールドスクールのヒップホップで
ラップでここいらを守ってんダ
スプーン　ナイフ　おハシまで　なんでもとりな
さあさあいくぜ　ガンガンいくぜ
ヌ・ー・ド・ル！
ク・ッ・キ・ー！

great tasting pasta, blow to your chest
(great tasting sweets, blow to my chest)
ramen, udon, soba, you name it
(brownies, a pie, a shake you name it)
any type of noodles, you like, yes I got it
(any type of sweets, you like, yes I got it)

めちゃうまパスタ　ぶっとばされるゾ
（めちゃあま菓子に　ぶっとばされそう！）
ラーメン、うどん、そば、こりゃーうまい！
（ブラウニー、パイ、シェイク、こりゃーうまい！）
どんなヌードルも　まかせなさい
（どんなお菓子でも　まかせなさい）

Whatever your thoughts may be,
I'm bound to bethe king of all foods,
with my noodles as the key,
full of pride, and glory way up above,
here I come y'all, full of noodles and love
Noodles are the best, no doubt can't deny,
taste better than water, but don't ask me why
(Noodles are the best, no doubt can't deny,
taste better than water, but don't ask you why)

おまえがどう思おうと
オレは食べ物の王様に夢中なんダ
ヌードルに夢中なんダ
誇り高く　栄光の道を進むんダ
愛とヌードルを抱えつつ
ヌードルが一番　マチガイない
水よりもうまいって　なんで？って聞くな
（ヌードルが一番　マチガイない
水よりうまいって　なんでかは聞きません！）

Then why do I , love noodles so dearly,
it makes no sense, I must've sounded real eerie
(Then why do you, love noodles so dearly,
it makes no sense,
you must've sounded real eerie)

でもなんか　うまいものっていろいろあるよね
コーンブレッド　ポテト　ご飯　菓子パンとかね
（でもなんか　うまいものっていろいろあるよね
コーンブレッド　ポテト　ご飯　菓子パンとかね）

Then why do I , love noodles so dearly,
it makes no sense, I must've sounded real eerie
(Then why do you, love noodles so dearly,
it makes no sense,
you must've sounded real eerie)

じゃ、なんでボク　ヌードルに夢中なんダ？
意味なくない？　オレってヘンだったかな
（じゃ、なんであんた　ヌードルに夢中？
意味ないッスよ　あんた絶対へん！）

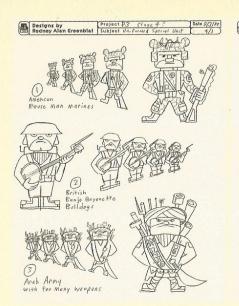
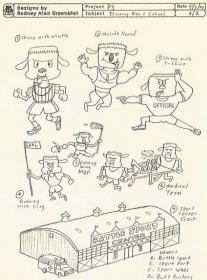
Thanks brother, for lettin me understand,
that a man must understand,
to keep his options open
(You're welcome brother,
for lettin you understand,
that a man must understand,
to keep his options open)

ありがと兄弟！　教えてくれて！
やっぱ人の話は聞くもんだネ

（どういたしまして兄弟！　わかってくれて！
人の話聞くのって大事ツスよね）

Ryu's 英語道場リターンズ！

アタマの出だしのパート、特に最初の１行には、ふざけんな、このヤロウ、スパゲッティだぞオラッ！　くらい気合入ってるんですよ。あとは、長くて、食感があって… 、このリリックがけっこう好き。これはもう一生懸命スパゲッティ好きな人の気持ちになって書きましたね。

In parenthesis, let me stress the fact clearly.

ゲームをぼけ〜っとプレイしているとわかりずらいのが、ロドニーさんの仕事の素晴らしさ！　デザインの質はもちろんですけど、実は量もすんげえ〜！　たとえば店の中に置いてあるものすべてデザインしてるわけですしね。それにキャラクターは、かなりたくさん描いてもらって、厳選して使っちょるわけです。ぜーたく！

ロドニーさんのスケッチブック

COLUMN

DESIGNS BY RODNEY ALAN GREENBLAT

[STAGE-8]

ファイナルパーティ!!

Final Party!!

PLAY COOOL

STAGE 8

今日の先生
キングコング・ムシ
MC King Kong Mushi

パラッパみたいにキミならできるさ！

Final Party!!

ここまでの道のりにはたくさんの人の協力がありました。愛しのサニーちゃんだって、実はパラッパに声をかけられぬままずっとずっと陰から見守っていたのです。まずは、そんなせつないオトメ心が見え隠れする『Come A Long Way』をイベントシーンでしっかりと聴き、サニーちゃんへの想いを高めましょう。そして、十分にオトメ心を理解したところでファイナルパーティーへ突入。サニーちゃんのハートを熱くさせるような大人のラップをきざむのです！

最大の難関は、LESSON5 中盤「言えよホーホーホー、騒げーッ！」の直後から始まるソロパート。先生のお手本がなくなり、いきなりパラッパのパートから始まるのでタイミングが難しくなっています。出だしのコマンドは「△○○」ですが、わかっていても正確に入れるのはかなりの難易度。なので、出だしは失敗しても良しと割り切り、素早く次に現れるコマンドをチェックしてこれを確実に入力。ここを乗り切ればクリアは目前！

COOLモードへいってヨシ

LESSON1 でうまく行かないときは、4 小節以下のお手本が多くなる LESSON5 でクールのタイミングを探すのも手です。また、ここはクールモードでクリアした場合のみ、曲が終わったあとさらに観客との掛け合いが始まるオマケつき。「△○×□」ボタンに 3 ワードずつセリフが配置されているので、カッコよく決めましょう。

1st パーティタイムだ さみんなガンガンいこうぜ ハジケていけよ

△△・・△✱・○○✱×・×✱・×・
✱△・・○・・×✱・□・□□□・

2nd さあ フロアに出てこいよ もうエェッちゅうくらいハジケよう

△△・○✱×・・□・□・□・LR
✱LRLR・R・R・RR✱RRR

セリフ&ボタン対応

tap △ … "Wave your hands from left to right, feel the rhythm, enjoy the ride"
tap ○ … "1,2,3 4 and 5, 6,7, 8 9 and 10"
tap × … "Doesn't cut corners, he never gives up! that's why he's always the number one"
tap □ … "People in the front, people in the back, side to side, let's all get down"
tap L … "If you gotta problem, whatcha gonna do?? Like Parappa, you gotta believe!!"
tap R … "Say Alright Say Oh yeah Whatcha gonna do?? I gotta believe!"

cross talk STAGE 8

プロデュース 松浦雅也 × リリック Ryu × シナリオ 伊藤ガビン

M 1ゲームに1曲は、いい曲を、、

>>Matsuura said

ステージの前にまず挿入歌の『カムアロングウェイ』ですね。これは純粋にミュージシャンとして努力して作りました。せめて1ゲームに1曲は、心からいい曲だ！って思える曲が作りたいんですよ。たくさんは作れないんでね。まあ、そこが僕のダメなところなんですけど。ひとつ掴んだものを増殖させるのが下手！別に謙遜して言っているわけじゃなくて、いいもの作ろうとすると全エネルギーを集中させちゃって燃え尽きちゃうんですね。だから、一点は作れても、それを増殖させる力は残ってないという。ステージの曲の方は、あえて言えばジャクソン・ファイブですね。このステージは、ライブじゃないですか。ただの自己満足なんだけど、どれくらいライブっぽく演奏できるかを一生懸命やりましたよ。だから演奏とか、すごい雑なんです。その雑っぽさ加減が自分なりに、よくできたなあ、とは思ってます。ステージ1から7はね、やっぱりスタジオできちっと作られた音なんですよ。でもこのステージでは、決して下手ではないんだけど、うまくてもライブとか同時録音一発録りだと、この程度しか弾けてないよなー、というカンジに仕上がったと思います。いや、これホント難しいんですよ。だってひとりで演奏してるんですから。楽器ひとつ録音しては、次、次、って録っていって、それでいてバンドのライブ感出すのは、これは、かなり苦労しました。

R 自分で自分を口説いてるみたいなへんな気分

>>Ryu said

まず挿入歌ですね。あれはトラックもすごくいいですね。女の子の歌詞の部分は結構すんなり出ましたよ。ていうかさ！　あの時の NY ホントに寒かったんだよ！だから、自然にね(笑)。もともと難しい単語とか使うの嫌いだから、オレ。わかりやすい単語で深いことという方がいいと思わない？

挿入歌の間奏のところのラップは、突然やれっていう命令がきてビックリした。NY で歌録ってるときに、この間奏にラップ入れようって話になったんだよね。だけど、パラッパってラッパーのオーディションはあんまりやってないんですよ。歌手はやってるけどね。でもこういうラップは、ラッパーをちゃんと使わないとダメなんだよね。ミュージシャンも、ラップの手法を真似できるんだけど、やっぱりそれは真似でしかないから、それで食ってるヤツには絶対かなわない。

で、オーディションしてないから、オレが仮にラップ入れたんですね。まあ、仮だから、努力も時間もほかの作業の100のうちの2くらいしかかけてないわけですよ。でも気が付いたら、録音できる日があと二日しか残ってなくて、どうしよう？ Ryu さんやってよ、てことになったんですね。

で、その晩帰って NY のホテルで一生懸命悩んで書いたんです。ふだん自分が全くやらないラップのスタイル。最初はね、すごい張ってやってたんですよ。でも松浦さんにどんどんテンション下げて下げてって言われて最終的にあれになった。

でもヘンな感じでしたねー。だって、女の子の歌詞も自分が書いてるでしょ。自分が描いた女の子のヌードがあって、それに自分が夢中になって口説いてるみたいな。そんなアホな。自分でやってて照れくさかったね。自分で自分の世界入るのはじめてで。しかもラブソングみたいな…完全 1 人芝居（笑）。皆が良い歌だと思ってくれたら嬉しいですね。トラックの音もいいっすよ。あれは。

ステージの曲は、ひたすらパーティですね。

G グラフィックにちゅうもく！

>>Gabin said

シナリオ的には、いつも最後のステージは書くことないんですよ。挿入歌のバックで流れるものをちゃちゃっと設定するくらいで。そこも今回はグラフィックの方々が妄想を広げてあれこれ小ワザを効かせてくれたすよ！ショックに打たれたような雷を受けました

言えよホーオ！

キングコングムシ

MC KING KONG MUSHI

最後のステージを仕切る人といったら、MCキングコングムシしかいないでしょう！　今まで素性がわからなかったけれど、どうやらパラッパやPJのセンパイらしいですよ。なんのセンパイかわかりませんけれど。

Yeah, Yeah, This is it! Back once again,
the final party!!
Is everybody ready to do this?
Let me hear you say HO,
HO HO,
HO HO HO, now scream!

It's party time, come on everybody,
You can do it shake your body
Come on out to the floor,
and rock it till you want some more!

Wave your hands from left to right,
feel the rhythm, enjoy the ride
Yeah yeah, I know the people are rockin,
the night is young and we go non-stoppin
People up front, people way back,
come on y'all, let's rock this shack!

1,2,34 and 5,
come on everybody look alive
6,7,89 and 10,
everybody dance, hard till the end

Mc's, DJ's dancers and artists,
we're all in the same big boat, let's shout
Cuz I'm the MC, and you're the crowd,
you better enjoy it, right about now

He's back again, the young pup on the block,
taking every problem one by one
Doesn't cut corners, he never gives up!
that's why he's always the number one!

A hero lives in your neighborhood,
you all should be proud cuz he's a tough kid
Always believin, never retreating,
Parappa's the name he'll give you a fix

To all the brothers and all the sisters,
All the mothers, and the fathers
We all have problems, no doubt for sure,
ut tonite let's forget and unite!

e front, people in the back,
let's all get down!
t of me, that's what I like,
y and doing what they like,
ung, so grab your partner,
go, all night long

blem, whatcha gonna do??
or believe in yourself?
oblem, whatcha gonna do??
ppa, you gotta believe!!

ay ho, say ho ho,
say ho ho ho, now scream
Say Alright! Say Oh yeah!
Whatcha gonna do?? I gotta believe!
Say Alright! Say Oh yeah!
Whatcha gonna do?? I gotta believe!

PLAY COOOL

全8ステージをクリアするとパラッパの帽子の色が『青』になり、2周目がスタートする。このような変化は全部で4周目まであるぞ。つまりパラッパ2では1周クリアしただけでは、全然終わったことにはならないのだ。2周目以降にはどんな変化があるのか見てみよう。

CAP COLOR

帽子の色が変わる!

いちばん分かりやすい変化がコレ。パラッパのかぶっている帽子が、全８ステージクリア後の２周目では「青」、３周目は「ピンク」、４周目には「黄色」と変化していくのだ。ちなみに、２周目以降はステージクリアの順番は関係なく８ステージをすべてクリアすると次の周に進むことになる。

LEVEL UP

お手本のレベルが変わる!

各ステージ１周目は 17 段階のお手本レベルが、LV8と９の間の BASE からスタートし、どんなに頑張ってもお手本レベルはそれ以上あがらない。しかし、例えば３周目に入るとスタート時のレベルはいきなり LV9 から始まり、レベルの上限も LV16 までと、スタート時のレベルとレベルアップの上限があがっていくのだ。残念ながらレベルは目に見えないが、慣れてくると難易度の高いお手本の方が気持ちよくプレイできるので、是非３・４周目以降のレベルを体験してみよう。

NORMAL

	スタートレベル	レベル上限
1周目	BASE	BASE
2周目	BASE	LV13
3周目	LV9	LV16
4周目以降	LV11	LV16

EASY

	スタートレベル	レベル上限
1周目	LV3	LV3
2周目	LV6	LV6
3周目	BASE	BASE
4周目以降	BASE	LV13

RECORD SHOP

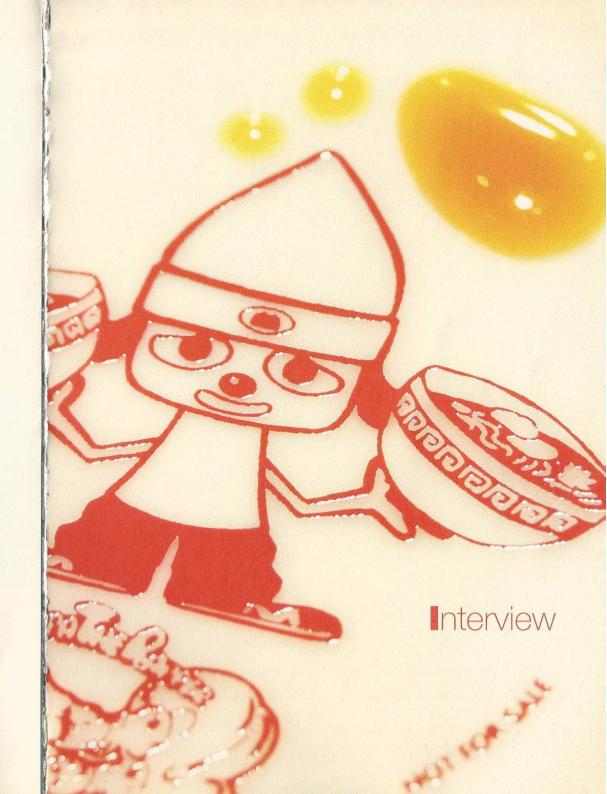
レコードショップ現る!!

見事４周目もクリアするとステージ２と３の間に「レコードショップ」が出現するぞ。レコードショップは、今までのステージの曲など全 10 枚のレコードを自由に聴くことができる素敵なショップだ。ただし、最初に聴けるのは「Come A Long Way」だけ。10 枚のレコード全てを聴けるようにするには次の条件を満たす必要があるぞ。

出現条件

1枚目	各ステージ4周クリアする
2~9枚目	4周以降、各ステージをクールモードでクリア
10枚目	「VS Computer」のレベル4で全ステージクリア

- Toasty Buns
- Romantic Love
- BIG
- Sista Moosesha
- Hair Scare
- "FOOD COURT"
- Noodles Can't Be Beat
- Always Believe !
- Come A Long Way
- Say "I Gotta Believe !

Interview

[Stage8]

Say "I gotta believe!"

lyrics by Ryu
Music by Masaya Matsuura

Yeah, Yeah, This is it! Back once again,
the final party!!
Is everybody ready to do this?
Let me hear you say HO,
HO HO,
HO HO HO, now scream!

イエー、イエー　またやってきたぜ
ファイナルパーティ！
みんな用意はいいか？
言えよ　ホー
ホー　ホー
ホー　ホー　ホー　騒げーッ！

It's party time, come on everybody,
You can do it shake your body
Come on out to the floor,
and rock it till you want some more!

パーティタイムだぜ　さあみんな
ガンガンいこうぜ　ハジケていけよ
さあ　フロアに出てこいよ
もうエエッちゅうくらいハジケよう

Wave your hands from left to right,
feel the rhythm, enjoy the ride
Yeah yeah, I know the people are rockin,
the night is young and we go non-stoppin

両手を左右に振ってみろ
リズムを感じろ　ノッていこう
イエー　イエー　みんな楽しんでるじゃん
まだ宵の口だぜ　ノンストップでいくぜ

Wave your hands from left to right,
feel the rhythm, enjoy the ride
Yeah yeah, I know the people are rockin,
the night is young and we go non-stoppin
People up front, people way back,
come on y'all, let's rock this shack!

両手を左右に振ってみろ
リズムを感じろ　ノッていこう
イエー　イエー　みんな楽しんでるじゃん
まだ宵の口だぜ　ノンストップでいくぜ
前のほうの人も、後ろの人も
みんなで、このハコ揺らそうぜ！

1,2,34 and 5,
come on everybody look alive
6,7,89 and 10,
everybody dance, hard till the end

"1,2,34と5"
さあみんな　ゲンキだせよ
"6,7,89と10"
みんな踊れよ　踊りつづけよう

Mc's, DJs dancers and artists,
we're all in the same big boat, let's shout
Cuz I'm the MC, and you're the crowd,
you better enjoy it, right about now

MC DJ　ダンサーに　アーティスト
オレたちゃ仲間だ　叫ぼうぜ！
オレがMC　おまえらは客
今この瞬間を　味わっとけ

He's back again, the young pup on the block,
taking every problem one by one
Doesn't cut corners, he never gives up!
that's why he's always the number one!

町のヒーローが帰ってきたぜ
ひとつひとつ　問題かたづけるんだ
近道しない　あきらめない！
だからアイツはナンバーワン！

A hero lives in your neighborhood,
you all should be proud cuz he's a tough kid
Always believin, never retreating,
Parappa's the name he'll give you a fix

ヒーローは近くに住んでいるぜ
タフなアイツを　みんな誇りに思え
自分を信じ　前に進む
アイツの名前は　パラッパさ

To all the brothers and all the sisters,
All the mothers, and the fathers
We all have problems, no doubt for sure,
but tonite let's forget and unite!

すべてのブラザー　シスター
母ちゃん　父ちゃん
いろいろ問題あるけれど
今夜は忘れて楽しもうぜ

To all the brothers and all the sisters,
All the mothers, and the fathers
We all have problems, no doubt for sure,
but tonite let's forget and unite!

すべてのブラザー　シスター
母ちゃん　父ちゃん
いろいろ問題あるけれど
今夜は忘れて楽しもうぜ

People in the front, people in the back,
side to side, let's all get down!
I see a party in front of me, that's what I like,
everybody just happy and doing what they like,
The night's still young, so grab your partner,
here we go, all night long

前にいるヤツ　後ろのヤツ
どっちのヤツも　みんな踊れ！
みんなが自由にパーティを楽しむ
それがオレの楽しみなんだ
夜はまだ浅いぜ　パートナーを見つけて
一晩中、ぶっ飛ばそうぜ

If you gotta problem, whatcha gonna do??
Give it up? or believe in yourself?
If you gotta problem, whatcha gonna do??
Like Parappa, you gotta believe!!

問題にぶつかったらどうすんの？
あきらめる？　それとも自分を信じられる？
困ったときは、どうすんの？
パラッパみたいに　キミならできるさ！

Say ho, say ho ho,
say ho ho ho, now scream
Say Alright! Say Oh yeah!
Whatcha gonna do?? I gotta believe!
Say Alright! Say Oh yeah!
Whatcha gonna do?? I gotta believe!

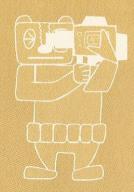
言えよ　ホー　言えよ　ホー　ホー
言えよ　ホー　ホー　ホー　騒げーッ！
言えよ　オーライ！　言えよ　オー　イェー！
どーすんの？　ボクならできるさ！
セイ　オーライ！　セイ　オー　イェー！
どーすんの？　ボクならできるさ！

ん！　という考え方もありますね。
松浦　これもまたハードウェアとソフトウェアの話と微妙にからむんですが、僕ね、AdobeのIllustratorが好きなんですけど、使っているのは、Illustrator 1.93なんですけど。
──ちょう古いバージョンっスね。今どき使ってる人はいないでしょうね。
松浦　これが今時のコンピュータではすごいサクサク動くんですよ(笑)。
──そりゃそうでしょう！　基本的な機能はあるし、めちゃくちゃ軽く動くってことが快感てことですか？
松浦　もちろんそれはあります。基本的なファンクションが高速化してストレスが解消される部分っていうのは、そのソフトが進化していく流れとはまったく別な完成度がありますよね。それは例えば今回、曲を自分で演奏するとかですね、昔の楽器を買い直してみたりとか、そういうこととすっごい関係があるんです。間違いなく言えることは、新しい体験っていうのは新しいもののうえに必ずしも成り立つとは限らない、ってことだと思うんです。進化して、新しくなっていっていいことと、そのままでもいいことっていうのもあるかなっていう。
──なるほど。ちょと話ズレるかもしれませんが、いわゆる『音ゲー』って、たくさんあるじゃないですか？　それらって松浦さんの目にはどう映ってるんですか？
松浦　うーん、よくわからないんですよね、たくさんありすぎて。
──僕はですね、ほかの音ゲーは、「あ、新しいゲームが出たな」って思うんですけど、パラッパは「あ、松浦さんの新譜が出たな」って思うんですよね。
松浦　2chあたりではそうは言われていないですけどね(笑)。さっさとゲームをやめて音楽の世界に戻ってこいバカヤロウ、みたいな。そういう言われ方を…。
──そんなことを！　まあ、僕も純粋に音楽CDも聞いてみたいと思いますけどね(笑)。でもそれは、パラッパシリーズやった後、音楽で何をするのかが見たいって感じかも。パラッパは、ただ新しい音楽のアルバムが出たっていうんじゃなくて、レコードとレコードプレイヤーを毎回同時に作ってリリースしているような、そういう作品って思ってますけども。
松浦　そうですね。とにかく僕の基本は「代用ではダメだ」ということなんです。キチンと新しいもの、代え難い体験でなければダメ。PS2とパラッパっていうDVDの盤が、その人の宝物になってくれるようにしたいんですよ。その人にとって大事な体験を得るための特別な何かになってほしい。
──うむ。それには、必ずしもゲームシステムが変わる必要はないかもしれないんですよね。むしろ深く洗練されていくことが必要なのかもしれません。

僕の基本は「代用ではダメだ」ということなんです。キチンと新しいもの、代え難い体験でなければダメ。

──となると、パラッパ、ウンジャマ、パラッパ2という流れって、松浦さん的にまとめるとどういう変化なんでしょう？
松浦　まずパラッパを作った後、強く思ったのは、技術的に掘り下げ切れなかったな、ということですね。ゲームのシステムやなんやかやを。そこは一回ちゃんとやりたいなあ、って思いました。でも、そのために、ゲームとしてのディティールをキチッ、キチッと作っていくとこことと、Hip hopという音楽の関係が、うまくかみ合わないなとも思っていて、いっそ違う音楽性をテーマにしたほうがスッキリするな、と思ってはじめたのがウンジャマだったんです。
──それで、バンドっぽい音で、しかもラップじゃなくてギターを題材にウンジャマを作ったと。
松浦　ええ。そしたらその結果わかったことがたくさんあってですね、今度は逆に、そこで得たものをパラッパのようなゲームにフィードバックできるなと思ったんですよ。
──なるほど！
松浦　なるほど！なんですけど、今度はPS2にという初めて触るマシンへの不安がありまして、これはこれですごく悩む羽目になるんですねえ。
──不安？　むしろできることが増えることで、期待の方が大きかったわけじゃなくて？
松浦　うーん、まず、音に関してはそれほど大きく変わってないので、、あんまり期待はなかったですね。それに、他の開発者たちから噂として聞こえてくる通り、しんどいことばっかりっていう感じは否めなかった。プログラマーの皆さんの顔色の悪さというか、、、
──あー、PS2の初期は辛そうな顔のプログラマー多かったですからねえ。
松浦　それと、これもまさにハードウェアとソフトウェアの話につながるんですが、ハードウェア的にもすごく気になってたことがひとつありまして、それはコントローラーの感触なんです。プレイステーションの時と触った感じが凄く変わっちゃったんですよ。
──ええ、見た目同じなのに、なんか違いますよね。
松浦　ボタンを押すとなんか「グニャッ」としてるんですよね。実際に測定してみたわけじゃないので分からないんですけど、おそらくLボタンRボタンは検出タイミングが遅くなったんじゃないかな。細かいんですけど、そういうちょっとした仕様の違いを、どう埋めるべかな、というのが頭の中にいつも不安としてこびりついていて。
──ある意味では、楽器としては退化していた？
松浦　まあ、退化というか、複雑化したことだけは確かですね。
──インターフェースは問題多そうだけど、グラフィックについてはどう思いましたか？
松浦　それがまた難しいんですよ。表現能力はあがってるんだけど、あの音と絵が合わないという問題。あ、時間軸が合わないわけじゃないですよ。絵がすごい綺麗になっちゃったじゃないですか。ところがHip hopの音っていうのは、ギザギザしてるところがあるでしょう？　前のプレイステーションの時はそういう粗い感じがグラフィックにも元々あったので、自然に音とマッチしてたんですよね。
──乱暴な感じが。
松浦　ところがPS2になって絵がとっても高級になっちゃったんで、これはヒップホップの音にあわせるのタイヘンだぞという不安がまたあって。これも、あまりちゃんと検証できてないんですけど、色深度がいろいろ細かくなると青の成分が多くなる傾向があるんですね。だからそうすると画面が全体に青っぽい感じに見えるんですよ不思議なことに。青が多くなると静的なイメージに見えちゃいますよね。だからオーセンティックファンクという音楽性の部分でそういう方向性に自分で寄せようっていう気になった理由も、本当にHip hopっぽい感じの音にしちゃうと合わないっていうのもあったりしました。
─不安だらけじゃないですか（笑)。
松浦　そうなんですよ(笑)。
──でもグラフィックに関して言えば、見た目じゃない部分でゴージャスというか、情報量が増えた部分があってそこはよかったと思いますけど。
松浦　そうですね。今回はそういう部分で貢献してくれた人達がたくさんいるんですよ。たとえば麺の部分で言うと、グラフィックのプログラムを書いている山下さんっていう人がいてですね、僕らあれを"麺ダラー"って呼んでるんですけど(笑)。
──レンダラーの駄ジャレだ、、、。
松浦　麺ダラーは、PS2の中のVUっていう機能を使って描いているんですけど、あれは完全にアセンブラなんですよ。
──ひゃー、21世紀なのに、そんなタイヘンなことを！
松浦　そういうことをやろうって思うことがすごいですよね。そう本人に言うと、いやそれしか選択肢がなかっただけですよ、って言うんですけど。
──ていうか、最近だとアセンブラみたいなタイヘンな言語は、選択肢にそもそも入れてないですからね(笑)。外から見ていても山下さんの存在はちょっと七音社の雰囲気を変えているっていうか。みんなを連れて飲みに行ったりしてるとか、聞きますし。まあ、それ普通のことですけどね。ただ、僕の中の七音社のこれまでのイメージとはずいぶん違いますね。なんかメシも食わずに働いてるって勝手に決めつけてるんで。
松浦　山下さんは、ものすごい古い知りあいなんですよ。季里さんが大阪大学の大村さんのところに出入りしてたころからの知り合いですから。
──大村さんというのは、ニッポンのCGの黎明期を作った伝説の大村皓一先生ですね、、、
松浦　ええ。それで山下さんは、大村さんといっしょに、CGのためのハードウェアを設計してたんですよ。だから僕らの大阪時代にもも何かチャンスがあれば会って、面白い人だなあ、なんかいっしょにやりたいなあと思ってたんですけど、やっと念願かなってという感じなんです。
──それこそ20年越しとかですか？　そういえば余談ですけど、昨日ちょうど大村先生の新しい本読んでたんです。なぜか大リーグの本なんですけどね。いろんな選手の運動解析みたいなことやってて面白い。人と全然ちがうこと考えていますね。
松浦　野球好きですからね。大村先生から得た影響っていうかエネルギーは大きいですね。で、その大村先生からして、山下さんは50年に一度の天才と言われていた人なんですよ。今ではスタッフからオタクっぽいとか言われていますけど(笑)。僕の中では山下さんと大森さんっていうのは「二大なんだかよくわからない巨頭」ですね(笑)。 彼らの能力を社会に還元できる窓口に立てて嬉しいですよ。
──ある意味では、アセンブラでプログラムを書いちゃう山下さんのような地に足のついた存在が、ちょっとへんな例だけど、PS2に対するアコースティック楽器のような役割を果たしてたのかもしれませんね。さて、これからのこと聞いていいですか？　パラッパはどうなっていくんでしょーか？
松浦　今までとはちょっと違ったアプローチ、違ったゲーム性のもの、もあってもいいんじゃないかという話はしてますね。
──あ、まだ続くのか！
松浦　いや、それはわかりませんけど、いろんな理由でゲームを遊んでくれる人がいると思うんですけど中には少なからずキャラクターがカワイイから、というモチベーションの人もいますよね。そういう人達にとって必ずしも音楽ゲームが入り口である必要もない。
──音楽ゲームでさえないものを作るかもってことですか！　って、松浦さんて音楽ゲーム以外にも興味はあったりするんですか？
松浦　うーん…まあどうですかね、やってみたことがないのでちょっと…。でも音楽以外のゲームでも、例えば、アメリカのディベロッパーに丸々投げちゃったらどんなもんができるか？ とか考えますね。そういうのって冒険だけど、僕らが捉えているパラッパ像とアメリカ人が考えるパラッパ像みたいなのってずれてると思うんですよ。そういう部分がうまく交流すれば面白いかもしれません。
──あー、パラッパチームのプロデューサー的としてはそれは、楽しい冒険ですねえ。結果は予測できませんけど。
松浦　まあ、実際にはそうはしませんと思いますけどね。

Rodney A. Greenblat Interview

ロドニーさんにも聞いてみました。

ではまだ放送前でした）

ロドニー：：そう！　まさにこの殺人的な忙しさの元凶でもあるのがテレビアニメだよ！（笑）　あー忙しい！　ストーリーがさらに重視されるからキャラクターの数も増えるし、アニメ版のために新しく作ったキャラクターもいるんだ。でもゲームやキャラクターグッズとはまた違う手段、でそしてスタッフでパラッパを表現するのはすごく楽しみ。ゲームでまだ遊べないような小さな子供たちもパラッパを知るだろうし、そのお母さんたちも。テレビで放映されることでパラッパの世界はさらに広がってより身近になると思うよ。

どのキャラクターも自分の中にあるある部分を引き出して強調してる。元は僕自身なんだよ。

——パラッパの世界にはさまざまなユニークなキャラクターがいますがロドニーさんは、自分はどのキャラに似ていると思いますか？

ロドニー：どのキャラクターにも似ていると思うよ（笑）。元気いっぱいでポジティブな気分のときはパラッパ、なーんか眠くって今日はサボりたいなあ、なんてときはPJベリーとかね。というのもどのキャララクターのパーソナリティを考えるときでも、自分の中にあるある部分を引き出して強調しているからなんだ。つまりどのキャラクターも元は僕自身なんだよ。

——アトリエもキッチンもすべてロドニーさんによるペイント。すごくカラフルでにぎやかなインテリアですね。

ロドニー：アトリエの名前が"CENTER for ADVANCED WHIMSY"（直訳すると「ものすごく奇抜で気まぐれなヤツのためのセンター。意訳すると「はちゃめちゃ研究所」という感じ？）というくらいだからね。チャイナタウンに近いからチャイニーズレストランのいらない看板を拾ってきてディスプレイしたり、家具を改造したりしているよ。インテリアを変えるのは大好きなんだ。いつもなにかインテリアを変えてペイントしようとプランをねっているよ。最近は忙しくてなかなかできないけどね。

——そしてゴジラのフィギュアもいっぱい。

ロドニー：：僕は熱狂的なゴジラファンでゴジラ人形のコレクターなんだ。ほら、ビデオもいっぱい集めてるよ。オリジナルのゴジラ人形も作ってしまったくらい（カラフルでポップなロドニー流のゴジラ人形）ほかにもアストロボーイ（鉄腕アトム）をはじめ多くの日本のテレビ番組やアニメーションには影響をうけたよ。

——他にロドニーさんにとってのカリスマとは？　飾っているあの2枚の写真は？（アトリエの右上にモノクロのポートレイトを飾っている）

ロドニー：：ウォルト・ディズニーとジム・ヘンソン（『セサミストリート』や『マペットショー』の創始者）だよ。二人とも僕にとっては神様のように偉大なクリエーター。彼らは子供のころからの憧れのクリエーターなんだ

——ではアニメーションも放映されて、さらに増えたパラッパファンのために日本でお目にかかれることを楽しみにしています。

ロドニー：そうだね。これからもパラッパをよろしく！

Rodney A. Greenblat
ロドニー・アラン・グリーンブラット

1960年アメリカ・カリフォルニア州生まれ。ニューヨークのスクール・オブ・ヴィジュアルアーツ卒業後、ファインアートの分野で活躍。その後、デジタルメディアに興味を持ち、CD-ROM作品を発表。『パラッパ』シリーズ以外にも、パフィーのビジュアル関連、CM等さまざまな分野で活躍中。著書は『サンダパニー』『ロドニーアドベンチャー』など多数。

パラッパ2 声のお仕事！

インタビュアー：間庭典子

気になりますなー。どんな人たちが、どんな気分でパラッパ2のキャラクターを演じてるでるのかを！　NYでレコーディング中にちょっといい話、聞いちゃいました。

——今回で3度目になるわけだけど声を演じた感想は？

1度目も2度目もそうだけど本当に楽しかったよ。レコーディングはいつももりあがるし。日本でブレイクしたあと、アメリカでもリリースして、ここNYでもみんながパラッパを知るようになったから、すっかり人気者だよ。すごくエキサイティング！といっても周りの人がボクを一目見てパラッパだってわかるわけないから、ちょっといたずらしてみたりするんだ。サブウエイに乗ったときに隣にパラッパを好きそうなキッズがいたりすると"I gotta belive!"ってあの例のきまり文句をいってみたり。そうすると子供たちは本当にびっくりして『もしかしてあなたは本物のパラッパなの？』って大興奮。パラッパになってパフォーマンスをすると子供たちは大喜びだよ。そんないたずらを楽しんだりしてる。今では近所の子供たちはボクがパラッパだってことをみんな知っているよ。サインだって求められちゃうんだ。

——あなた自身はどんな子供だったの？

悪ガキだったよー（笑）。ブルックリンの典型的な悪ガキ。人を笑わすのが大好きでファニーな子だった。そしてカトゥーンが大好きでいつもマンガを書いてたんだ。ストリートの壁や地下鉄にもスプレーしちゃったりね。ママがサブウエイに乗ると、そういったグラフティを眺めて「あら、なーんか見たことがあるペイントだわ。えっ？？　この文字はま、まさか！」なんていつもひやひやしたって言ってたもの。そんなことばっかりしてた悪ガキだったんだよ。ま、クリエイィ

ブだったんだろうね(笑)。実際地元出身の偉大なミュージシャンっていっぱいいるんだよ!

——それが今度はそのカトゥーンを演じる側になったのだから人生ってわからないよね。自分自身のキャラクターとパラッパは似ていると思う?

今日もこんな格好だし(ニットの帽子に迷彩のカーゴパンツ、ナイロンパーカ)、ストリートスタイルが好きでヒップホップが好きでファニーで、というところは似ているけれどパラッパはまだティーンエイジャーで純粋な犬。だから同じキャラクターではないよね。そのことを忘れないように「演じて」いるよ。いつもの声よりも高くて若々しい作った声でセリフを語り、歌っているし。まったく自分じゃない自分、パラッパというキャラクターになりきるのはおもしろいよね。

——キャラ作りのときに参考にしているモデルはいる?

ボクは先生でもあるんだ。ミュージシャンの仕事とは別にバイブルスタディの教師もしてて、純粋で元気いっぱいのティーンエイジャーの生徒たちを相手にNYの中学校で授業をしている。彼らはパラッパと同世代だからいいサンプルだよね。毎週会うたびに彼らのしゃべりかただとかガールフレンドに対する悩みだとかいろんなことをこの目で感じられるから参考にはなるよ。

——ではパラッパとしてのメッセージも自分の生徒たちにそのままダイレクトに伝えるような気持ちで語って歌っているの?

確かに。バイオレンスなゲームやコミック、テレビプログラムがこの世にはあふれているし、彼らはそういったショッキングでどぎついものに影響を受けるだろうけれど、もっと純粋な教えを諭すようなメッセージ性を大切にしたい。パラッパというキャラクターを通して世の中で大切なものがなんなのかを伝えられたらいいと思う。(とおちゃらけたラッパーふうキャラから熱血教師ふうマジメキャラに変身)
ミュージシャンとしての活動もただキャッチーで商業的なラップよりももっとスピリチュアルで哲学をもったラップを目指しているんだ。

——ラッパーとしての具体的な活動、これからの予定は?

この夏に新しいシングル『FISH SANDWICH』っていうCDがリリースされたんだ。スタッフは音楽とともにプライベートでも仲間なんだ。自然を慈しみ、共生することをモットーとしていてスタッフすべての名前(ステージネーム)にはFOXXとかCATとか動物の名前が入っているんだ。オフの時にはこの仲間でキャンプしたり、ラフティングしたりして楽しんでいるよ。

——今日はとうとう本物のパラッパ(着ぐるみ)にご対面するわけだけれど感想は?

もう大興奮! だってモニターや自分の想像のなかでは何度もあっていたけれどこの目で見るのは初めてだからね。「やあ やっと会えたね。きみに会いたかったよ!」という気持ち。カメラだって持ってきたよ。これで記念写真とらなくっちゃ!

——この役を演じる前から『パラッパラッパー』を知っていましたか?

いや、知らなかった。このゲームはもちろん、プレイステーションで遊んだこともなかったんだよね。実は。

——どのセリフ、シーンが一番印象的でしたか?

グルが平和を願い、暴力に抗して歌うラップだね。そしてスタッフがすごく協力的だった。お互いに力を合わせて最高のものをつくったという自信があるよ。ゲームでの演技、とくにラップの曲の部分は本当にすばらしいものになったよ

——二人の役を演じるにあたって具体的なモデルはいましたか?

別にモデルはいなかったよ。自分自身がイメージしていた新興宗教のリーダー像を創造の中で膨らまし。ていったんだ

——日本のポップカルチャーやアニメに興味はありますか?

日本のアニメのファンだよ。ずっと日本のアニメカルチャーには強くひきつけられていたよ。中でもSFアニメには興味津々だよ。日本のアニメってストーリーがしっかりできているからリアリティがあるし、見ていると、もうその世界に入り込んじゃう。ストーリー展開が本当にうまいよね。それにビジュアルだって驚くほど鮮やかで生き生きしているしね。『ドラゴンボール』や『ガンダム』をはじめ日本のアニメはこっちのケーブルテレビでも気軽に見ることができるし、タワーレコードのビデオコーナーにアニメーションのコーナーもあるくらいNYでも若者を中心に人気だよ。

——このゲームに使われているようなポップミュージックは好き?

ラップもヒップポップも大好きさ。でも個人的にはジャズとブルースが一番好きなんだ。プライベートではジャズ、ブルース、ブラックスピリチュアルやファンクコック、ゴスペルを好んで聞いているね。

——このゲームで声優を演じた以外にどんな代表作がありますか?

本業は声優ではなくシンガーなんだ。いろんなディスクに参加して歌っているよ。

——では日本のファンに一言

『パラッパ2』が成功して、またこのプロジェクトのために歌えることを願っているよ。

——パラッパのプロジェクトに参加したのはこれが初めて?

初めてよ。パラッパはもちろん、声優の仕事をしたのもうまれてはじめて。すごくどきどきしたわ。

——どのセリフ、シーンが一番印象的でしたか?

すべてなのよね。ちょっと待って! 思い出してみるから。うーん。やっぱりすべてと言うしかないわね。とにかくプロデューサーがもんのすごくエキサイトしていて、それにあおられてスタッフが大興奮して熱狂してレコーディングしたのよ。あの録音風景を思い出したら思わず笑ってしまうわね。何かセリフをしゃべるたびに「うわーいいよ! そうやってよ! そうやってよ! うわー」って。のせるのがうまいのね。だからどこが、とかどのセリフが、というよりもあのプロジェクトすべてを通して私にとってすごく印象的な体験だったの。

——演じるにあたって誰か具体的なモデルはいましたか?

特に考えたことはなかったれど。自分のなかの彼女のようなキャラクターを引き出したり、想像してクリエイトするようにしたわ。既成のモデルを思い浮かべてまねする、というのではなく、まったく新しいオリジナリティのあるキャラクターを作りだそうとしたわ。私だけのキャラクターを。結果? ええ成功したと思うわ。大満足よ。このキャラクターが大好きなの。このキャラクターの声を担当できてとても光栄だわ。もしも次作がでたらもちろんまたこの役で参加したいわ! キャラクターとして別の人格になりきるのってすごくエキサイティングだもの。

——ではもし次回にムーセイシャ以外の新たな役をするとしたらどんなキャラクターになりきってみたいですか?

そうねえ。好きなカトゥーンキャラクターはデイジー・メイなんだけど。知ってる? 昔からあるアメリカンコミックに登場する女の子でアメリカ人なら誰もが知っているおなじみキャラクターなんだけど。そのコスチュームもかわいいの。お花みたいなフリルのついたブラウスに黒のショートパンツをはいて、セクシーなのにキュート。ちょっとまぬけなボーイフレンドをいつも助けているしっかりものの女の子よ。あ、あとワーナーブラザースのカトゥーンキャラクター、バックス・バニーみたいなキャラクターも楽しそうね。元気でいつもはねているようなポップなキャラクター。バックス・バニーは男の子の役だけどそれも楽しそう!。

——日本のポップカルチャーやアニメに興味はありますか?

甥っ子がいるからよくカトゥーンチャンネルの日本のアニメは見ているのよ。『ドラゴンボール』『ガンダム』に『ポケモン』……。カトゥーンチャンネルって言うのは一日中アニメーションを放送しているんだけど、あのチャンネルには本当にいっぱいの日本のアニメが放送されるのよ。最初は日本のアニメだって意識しなかったくらい! ストーリーにリアリティがあって甥っ子につきあってみているけれど、私までついつい本気になって熱中しちゃうことがあるわね。

——このゲームに使われているようなポップミュージックは好き?

ヒップホップやラップは大好きよ! 本業はシンガーだから自分の勉強のために、っていうのももちろんあるけれど、自分のフリータイムにくつろぐためとしてジャズやR&B、ヒップホップをよく聴いているわ。

——シンガーとしての最近の仕事について教えてください

今はまさにCDのレコーディング中で大忙しよ。リリース日がまだ決まっていなくってお知らせできないのが残念だけど、今はとにかくこのレコーディングに全力投球なの。シンガーとしてのステージネームは“クィーン・アミーナ”っていってマンハッタンのライブハウスでライブも頻繁にやっているわ。ステージと観客が一体になれるからライブっていいわよね。

——日本のファンになにかメッセージを。

ありのままの自分でベストをつくす! それが大事よ。もし不幸にもつまずいて挫折したとしてもまたはじめからやろうと思えばできるんですもの。それが人生を楽しく、有意義にするコツだと信じているわ。

ボクシーボーイ＆タコ山さん
Freedom Bremner

——このゲームのことは前から知ってた？

いや、まったく知らなかったんだけどボクの弟は知っていたよ。彼はノースキャロライナ大学でグラフィックアートを専攻していて、イラストレータなんだよ。あと大のアニメファンでもあるんだ

——どのセリフ、もしくはシーンが印象的でしたか？

タコ山さんのシーンの導入部分で"relax, be fabulous, and have a great time"、彼がみんなにリラックスしなよ、楽しい時間を過ごしながらかっこよくしてやるからさ、というシーンかな。

——役を演じているときキャラクターの具体的なモデルをイメージしていましたか？

ああ。タコ山さんのときは、実際にヘアドレッサーをやってる人や80年代後半のNYのクラブにいたようなめちゃ派手なけばけばしいダンサーをモデルにしたよ。ユーモアセンスをフルに生かしてこの2つのキャラを頭の中で連合させて、ひとつのキャラクターをつくったんだ。

——このプロジェクトの感想は？　なにか印象敵なエピソードはありますか？

やー、この役を演じられて本当に楽しかったよ。子供のとき友達と一緒に大好きなアニメキャラや俳優の声を真似て遊んだものだけどまさか自分がやるとはね！　ゲームのために自分の声をつくるのはスリリングだよね！　ひとつのセッションで2役も演じ分けるなんて今まででいちばん楽しい体験だね。ときには中世のドイツ人みたいなアクセントにしてみたり、あまりよく知らないのに自分でも気付かないうちにニューヨリカン、ってつまりNYうまれのスペイン語を話すプエルトリコ人のアクセントになっていたり。ボクたち声優はあんまり熱中しすぎて途中でストップして元に戻ってやりなおさなくっちゃいけなかったくらいだったよ。

——日本のポップカルチャーに興味はある？

すごく注目しているよ。とくに日本のアニメは世界のポップカルチャーを完全にリードしているからね。けれども同時に日本のポップカルチャーってアメリカのポップカルチャーの影響を受けすぎているんじゃないかな。アメリカのカルチャーにもすばらしいところがあると思うけれど、あまりにまねしすぎると心がないっていうか、独創性に掛けちゃうよ。日本のポップミュージックを聞いたとき、もっと日本のトラディショナルな音楽が聞きたいなあ、アメリカやヨーロッパに対抗して日本のモダンカルチャーを見せ付ければいいのに、って感じたよ。

——ラップやヒップポップは好き？

ああ、どっちも大好きさ。だけどすごーく慎重に選ぶよ。というのもボクはラップの感情のこもった詩的な部分に惹かれるから。Public enemyはなかでもお気に入りのラップグループだよ。あと third baseやGangstarrもいつも聴いているな。あとはLauren Hill、OmarやMint Conditionのような洗練されたR＆Bも好きだよ。Fishboneもお気に入りのバンドさ。

——ミュージシャン、俳優としての仕事について教えてください。

子供のころから俳優とミュージシャンの仕事をずっとやっているよ。House of reedomとScreaming Headless Torsosというバンドでリードボーカルをしてる。あとはドイツのアニメ番組で声優をしたことがあるよ。他にもアメリカのテレビやラジオ向けの多くコマーシャルに声優として出演してる。

——日本のファンにメッセージをお願いします。

日本にいける日がくるのが待ちきれないよ！　実は2002年にツアーを組んで日本に行きたいと考えているんだ。ボクはいつでも夢を実現しよう、そして好きなことをやって生きようとしているんだけど、ほかのみんなもそうだといいな。

LOVE＆PEACE！

ゼネラル・ポッター
John James

——このプロジェクトに参加する前からパラッパのことを知っていましたか？

いや、まったく知らなかったんだ。それどころかゲームもしたことがなかったからね

——どの場面、セリフが印象的でしたか？

とにかく自分の演じたキャラクター、ジェネラル・ポッターがすっかり気に入ってしまったんだ。演じるのは楽しかったよ。どのシーンも印象深かったけど、なかでも彼がカリスマリーダーとしていかに大マジメなのかを表現するのには没頭したよ。モデル？　とくに具体的にイメージした人物やキャラクターはいないね。自分の想像の中でクリエイトしたよ。

——レコーディングの感想は？

ミュージシャンとアーティストが本業だから、吹き替えは僕にとってははじめての経験。あるキャラクターになりきって台本を読んで演じるのはエキサイティングだった。しかもこのファニーなストーリーだったしレコーディング本番中もおかしくってしょうがなかったよ

——日本のポップカルチャーに興味はありますか？

実をいうとコンピュータにはうとくってデジタル系のポップカルチャーってよく知らないんだよ。でも日本のアニメーションは独創的でおもしろいよね。昔々、若かったころに日本のアニメをテレビで見ていたけど、うーん。名前は思い出せないや。確か『サンダーキャット』とか『スピードレーサー』とかそんなタイトルだったような気がするんだけど……。

——このゲームで使われているようなヒップホップ・ミュージックは好きですか？

好きだよ。でも普段ミュージシャンとして演奏しているのはリズム＆ブルースなんだ。プライベートではジャズを思いっきりリラックスして聴くのが好き。

——俳優、ミュージシャンとしての活動を教えてください。

俳優、声優としての仕事はこれが初めてなんだ。普段はNYのバーやナイトクラブ、ジャズクラブでシンガー、ギタリストとして演奏しているよ。そういったライブ活動が中心だね。それから自分のライブで売っているCDをこの前リリースしたよ。

ヌードル大将
Andrew Alonso

——パラッパのプロジェクトに参加するのはこれが初めて？

うん。これが最初のパラッパ体験。だからゲームの発売が待ちきれないよ！　店頭に並ぶのをすごく楽しみにしているんだ。

——どのセリフ、シーンが一番印象的でしたか？

最も印象的なセリフはゲームの最後のほうで、ヌードル大将がパラッパにココロを開くことを教える"KEEP HIS OPTION OPEN"（選択の幅は広げておけ＝なんだって選べるさ、やりたいことをしようよ）というセリフだね。これはすべての人々にとって、心に迫ってくる大切なメッセージだと思う。「ココロを開いて、さまざまな人や物事から美とインスピレーションを見つけ出そう！」という語りかけさ。

——演じるにあたって具体的にイメージしたモデルはいましたか？

いろんなパート、シーンで意識したカトゥーンのキャラクターはいたよ。特に、大きくて偉大なものにどこかコンプレックスがある、いわゆるナポレオンコンプレックスのあるザ・ブレインのような悪役キャラにね。映画『オースティン・パワーズ』のDr.EvilやMini Meのような、悪役なんだけれどどこか憎めない間抜けなキャラもいいサンプルになったよ

——このプロジェクトに参加した感想は？　なにか印象的なエピソードはありますか？

さっきのコメントとダブっちゃうけれどゲーム全体のコアなメッセージである「ココロを開いて異質のものから学ぼう」という思想には共感するし、感動したよ。スタッフみんなが、僕の演じたヌードル大将がどれほどてんぱんにやっつけられちゃうかってていうシーンのレコーディングに夢中になったよ。

——日本のポップカルチャーやアニメに興味はありますか？

ずっと日本のアニメカルチャーには興味をそそられていたよ。もちろん、どれほど多くの日本のアニメ・ゲームが時代をリードしているかということも実感しているよ。先端のカルチャーということと同時に、古くからのメッセージやカルチャーを現代に伝える役目も果たしているってこともわかっているよ。

——このゲームに使われているようなヒップホップ・ミュージックは好き？

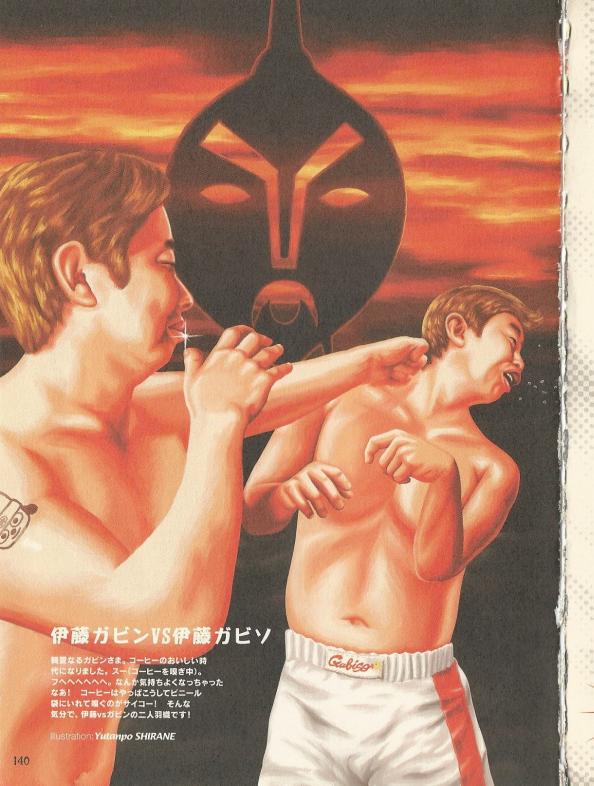
もちろん！　僕の音楽の守備範囲はすごく広いんだ。それこそディキシージャズからR＆Bやヒップポップまでね。僕はプロフェッショナルなミュージシャンだから、もちろん職業上、すべての音楽をチェックしておく必要はあるけれど、僕にとっていろんな音楽を心から楽しむってことはすごく自然で普通のことなんだよ。

——日本のファンにメッセージは？

人生を楽しく、でも安全で平和に生きるんだ。たった一度の人生なんだから悔いなく、自分自身と自分の周りにいる大切な人々のために楽しくしなくっちゃね。

伊藤ガビンVS伊藤ガビソ

親愛なるガビンさま。コーヒーのおいしい時代になりました。スー(コーヒーを嗅ぎ中)。フヘヘヘヘヘヘ。なんか気持ちよくなっちゃったなあ！　コーヒーはやっぱこうしてビニール袋にいれて嗅ぐのがサイコー！　そんな気分で、伊藤vsガビンの二人羽織です！

Illustration: *Yutanpo SHIRANE*

伊藤　伊藤でーす！
ガビン　ガビンでーす！
伊藤・ガビン　ふたり合わせて伊藤博文でございます。して、そのココロは？オサツにお目にかかります、なんちてかー。
伊藤　それにしてもアレですな。パラッパラッパー2、なかなか本が出ませんな。
ガビン　それ、あんたのせい！
伊藤　おまえに言われたくないわ！いばってないで反省せい、反省！
ガビン　もぐもぐもぐ、、ごっくん、、、、、ずももももも、、、もぐもぐ、
伊藤　それ反芻！　わかりにく！
ガビン　ていうか、なんか対談フォーマットにした途端、漫才調になってしまいますな。
伊藤　せやね。もっとこう議論を白熱させて、リベートせなあかんな。
ガビン　お金を包んで、、、て、ちが！ディベート！　ディベート！
伊藤　というか、これやってるときりないんで、ここからは真面目な話にしましょう。
ガビン　めがね、めがね、、、。
伊藤　(無視して)それでは、わしとあんたで担当したシナリオの話からしましょかねー。これね、そもそもなんでヌードルの話になったんですカニ？
ガビン　最近、イソガニ過ぎて、どうも頭のズワイがわるくって、ロブスターもんかと。
伊藤　甲殻類返しありがとうございます。忘れちゃいました？
ガビン　うーん、忘れようとしても思い出せねえ。
伊藤　逆に、思い出そうとすると、知らない間に寝てしまう可能性を否定できないし。
ガビン　裏をかいて、酒をグビグビ飲んでみたら、驚いたことに顔が真ッ赤ッ赤に！
伊藤　おもしろいので、そのまま飲み続けたら今度は真っ青に！
ガビン　そうこうしているうちに『すいません、看板です』なんて言われて、家帰って寝ようとしたその瞬間思い出したッ！　それは
伊藤：ごめん、ちょっとトイレ。
ガビン　えー。忘れないようにしないとな、コムギコ、コムギコ、コムギコムコギ、ギコムコギ、zzz…
伊藤：おまた、わー！　寝てる！
ガビン　ほわわわ。えーと、ナンの話だっけ？ それともライスの話だっけ？
伊藤：じゃあ、ナンをひとつお願いします。
ガビン　かしこまりました。そう！それ！
伊藤　えー。
ガビン　実は、ナンなんですよ！
伊藤　なんなんですか！
ガビン　ナンなんですよ！
伊藤　だから、なんなんですかー！
ガビン　ナンです、ナン、インドの。それがヒントでした。今まさに、初期の設定テキストを掘り起こしてたんです。そしたらね、出てきましたよメモが！日付は、99年の12月。前世紀ですね。じゃ、引用しますね。

●その1　パラッパ・カレンダー
1－12月まで、一年を通し四季の移り変わりとともに成長するパラッパとPJの物語。

物語の中心は、パラッパとPJが飛行機(ジェット機)にあこがれて、1年かけて自分たちで飛行機を作って冒険のたびへと出るという話。
飛行機を作るために必要なアレコレ、獲得すべき技術や知識、を、季節ネタとからませながら物語りは展開してゆく。

たとえば、
・数学の

ガビン　うーん、この中途半端な味わい、まさしくオレのメモにちがいない！
伊藤　ナンも出ててきないしね。
ガビン　「数学の」でやめちゃってるところにコクが出てる。実はこのあとに、「●その2　十二支」ってメモがあるんですよ。パラッパで十二支ってタイトルもないもんだ。
伊藤　ピーンときた！　思い出した。これね、最初ステージ数をすごく多くしたい、12ステージほしい、って話だったんですよ。それでまあ、カレンダーになってたり、十二支になってたりという、まずは安直なところから考え初めてるんですな。
ガビン　安直すぎやしませんかね。
伊藤　いや、安直だって、チリもつもればアルゼンチン！　無意味な引用やトリビュートが無数にあるのがパラッパシリーズの特徴ともいえます。というか、今考えた。
ガビン　あと今回は、できるだけ乱暴に書こうと思うって言ってたね。
伊藤　はっきりと言った。しかも心の中で大声で。
ガビン　それはやっぱり、めんどくさいから？
伊藤　ほかに理由がありましょうか？もしあるとしたら、そんなものは言い訳だ！
ガビン　でも、テキトーに書いたところって、後で直したくなるんだよね。
伊藤　それをじっと我慢してヘボい感じを残すのがタイヘン。
ガビン　なぜそれほどまでにヘボい部分を残さなければならないのか？
伊藤　めんどくさいからだって言ってんだろうコラ！
ガビン　でも、それを直すのを我慢するのもまた結構忍耐が必要だし、ある意味めんどうくさいことだったりもしますよね？
伊藤　ギャーッ！　めんどくせえこと言うなーッ！！！！
ガビン　話を戻すと、このときのメモに「●その3　宝さがし」っていうメモがあるですな。内容は、物語の冒頭、例によって映画館で映画みてて、それ

Gabin Ito
Gabim Ito VS

に影響されて宝さがしに行くっていう、まあ他愛のない話なんだけど、これが後のパラッパ2に発展していったような気がしないでもないような。ちょっと断片を拾うと、

んで、その後、マフィアとかの現金を隠した場所の地図とすり変わって事件に巻き込まれる。

最後には宝を見つけるが、元々自分たちが発見した地図とはぜんぜん違うものなんだけど、気が付かないまま大財宝がみつかった。
と思ったら

で、実はとーちゃんがむかし書いたもの>地図。

とか書いてありますね。まるで人生訓のようですな。

伊藤 これパラッパ2に関係あるようには見えないでしょう。

ガビン あるの! このメモを書いた頃よく話しあってたのは、パラッパってそんなに積極的にアレもコレもバリバリこなしていく強いヤツじゃないよね? ってことだったんですよね。

伊藤 そんなことしてたらロクな大人にならないですよ。大統領とかになっちゃう危険すらある。

ガビン 困難が目の前に勝手にふりかかってきて、仕方ないから立ち上がるくらいじゃないとね。

伊藤 それはそれで総理大臣とかになってしまう恐れがぬぐい切れませんな。困難に立ちふさがれても、見てみぬふりをするくらいでないと。

ガビン それでも大臣クラスの椅子は保証されているようなもんですよ。むしろ自分のうちが燃えているのに、マンガ読んで笑っているくらいのズ太さが必要なんじゃないでしょうか。

伊藤 なるほど。つまりパラッパには耐熱性が必要であると。

ガビン それでいて使わないときは畳んで小さくできるとサイコー。

伊藤 コードも巻き取り式が便利です。

ガビン ああああああ!!! それです! それです! 巻き取り式! 巻き込むんですよ! パラッパは積極的じゃなくて、いつも受身で、流されやすく、事件に巻き込まれなくてはいかん、と。このメモでも、トンチンカンなことやってマフィアの事件に巻き込まれるって書いてありますでしょう。

伊藤 ちょっと待ってください! その場合、マフィアの耐熱性はどのように考えればいいんでしょう?

ガビン そういうわけで、このメモから、今度は巻き込まれ型のストーリーをぼんやり考えてみることにしたわけです。

伊藤 ちょっと、マフィアの耐熱性についてはどうなっているんですか!

●パラッパ3 巻き込まれ版
・プロローグ
パラッパとPJが自宅のガレージかどこかで、トンテンカントンテンカンとなにかを作っている。
パラッパ「あー、もう少しで完成なのに、部品が足りない!」
PJ「まちがって食っちゃったかな?」
パラッパ「絶対、足りるように買ったはずだよね?」
<中略>
パラッパ 「もう一度買うしか!」
PJ「でも、もうスッカラカンだよ」
パラッパ「ムムム…」
意味もなくトンカチとか、のこぎりとか、バーナーとか危険なものでジャグリングしながら、話し合うパラッパとPJ。
すると、ガレージの壁の向こうからパラッパパパの呼ぶ声が聞こえる。

パパ「おーい、パラッパ! パラッパ! ちょっとお使いに行ってきてくれんかなー?」
パ&P「今ちょっと手が離せないんだけど」
パパ 「急ぎなんだ! お使いに行ってくれたら、お小遣いやるぞ」
パラッパ 「ほんと!」
PJ 「やたッ!」
　ガラガラガシャーンと道具を放り投げるふたり、、、

というわけで「小麦粉」とか「パスタ」とか、なんかそういう他愛もないものを買いに行くことになった。

ガビン とかってストーリーの断片を書き始めたわけですなあ。

伊藤 わかった! マフィアの場合、耐熱性よりもむしろ、堅牢性が重要なんじゃないですかね? 撃たれ強さっていうか。

ガビン 「撃たれ」の字がちがう。

伊藤 いや、仮にマシンガンで蜂の巣にされたとしてもですよ、ハニカム構造で堅牢性は保たれるのではないでしょうか! さらにわかった! はい! はい! はい! 先生! はい! つまり「ナン」っていってたのは、ずばりここの「小麦粉」がナン作りにはかかせない、と、そういうことだったのではないですか?

ガビン ご名答。他に言うことはないですかな?

伊藤 他には、塩、サラダ油、ドライイースト、プレーンヨーグルト、はちみつ、が必要となります!

ガビン パーフェクトだ。君のような自分をもって幸せです。君に、私の名前の一文字「ガ」を捧げよう。

伊藤ガ ありがたく頂戴いたします。

ビン そういうわけで、99年12月26日に書かれたストーリーを読みすすめていくとですな、よーするに、たった1本のネジが必要なパラッパとPJ、かたや「小麦粉」みたいなもんが必要なパパ。どっちも些細なもんを欲しがりながら、運命と誤解とおっちょこちょいによって、世界を巻き込む大騒動へと発展していくみたいなんです。

伊藤ガ おもしろそー。

ビン でしょう? ただ話を広げすぎちゃって、ていうか、まったくゲームのこと考えずにストーリー書いちゃったものだから、捨てちゃいましたよ。なんせクリスマスの翌日に書いたものですからね、シャンパンであたまがおかしくなってたとしか思えません。

伊藤ガ あんなおもちゃみたいな酒で酔えるか! って話ですよね。

ビン それでね、年があけて1月25日のシナリオになるともう、かなり今と近いステージ構成になってるんです。まだ、12ステージあるんですけどね。目次を抜粋すると。

Stg1:ビデオ屋のバイト
スパイみたいな映画のシーン。
Stg2:ジェネラルポッターとパラッパパパ
「お、おい、このレコードプレイヤーをこうゴシコシやると、面白い音がでるぞ!」
「レコード痛むからやめろこのタコ!」
Stg3:人質の救出?
Stg4:ジャグジーのタマネギ先生
エアロビ教室
企業のM&A
Stg5:国家機密のチビッコ光線
小さいムシとかが先生とか。
クモとかがいい。さかさまの世界。
Stg6:行って、帰って来い。
ミルクカンと合流
Stg7:サニーの勘違いリプライズ。
おなか壊してかっこいー!アゲイン
Stg8
Stg9:飛行機?
ここで人質救出
Stg10
Stg11:お父ちゃん!すげえよ!
(実は、すんごいことしてる)
Stg12:最後の作戦だ。
われわれの名誉にかけて!

ビン かなり構成、今のと近いよね?

伊藤ガ ここで注目したいのは、すでにステージ8と10が、さりげなく書いてないまま誤魔化しているところですね。グッジョブ!>オレ

ビン でもまだここでもヌードルのヌの字も出てきてないんですよね?

伊藤ガ そうなんです。いや、それどころ、2月に書いたテキストにも、3月に書いたテキストにも、4月に書いたテキストにも、それどころかさらに年が明けた2001年に書いたテキストにも、発売直前、いや発売後のテキストにもヌードルなんて言葉は、一言もでてきてないんですよおおお!!!!

ビン ぶるぶるぶるッ。なんか今、背筋に冷たいものを感じました。

伊藤ガ 同感です。

ビン 服着ましょうか?

伊藤ガ そうですね。

ビン ヌードでヌードルを語るっていう駄ジャレのつもりだったんだけど。

伊藤ガ 字だと、服着ているかどうかがわからないってことに今気がつきました。

ビン と、いうことはですよ、つまり君も僕もヌードルという設定はしていないということになりますか?

伊藤ガ うーん、そうだとも言えるし、そうではないとも言えるんですねえこれが。

ビン と、いうと?

伊藤ガ これを見てください。

厨房。
目の前に積み上げられたハンバーガーを見て途方にくれている店員たち。
パラッパ「なにかあったの?」
店長「いや、今日に限って、どーもうまくハンバーガーが作れないんだよ! レシピ通りになんど作ろうとしても、ちょっと気をぬいた瞬間に、どーしてもパンがヌードルになっちゃうんだ!」
パラッパ「それはへんだな」
店長「とりあえず、客が暴れ出しそうだ。キミ手伝ってくれないか?」
パラッパ「うーん、ボクならできるさ!」

ビン やや! これは!

伊藤ガ そうなんです、ほぼ、ゲームで使われた通り、ヌードルが登場しているテキストなんです。

ビン このテキストをどこで?

伊藤ガ 詳しいことは言えませんが、テキストのもうちょっと先、ステージ2のを読んでもらえますか?

ポッター「この機械の開発は、我が国にとってもわたし個人にとっても非常に重要な意味を持つ。決して、人に知られてはならないのでので、十分に注意してくれよ」
パパ「わたしぐらい注意深い者がどこにいるっていうんです、アチーッ!」
コーヒーを注ごうとして間違って自分の足に注いでやけどするパパ。
ポッター「とにかく、早く、極秘裏に完成させてくれ」
<中略>
アチーッ!
またコーヒーをこぼすパパ
<中略>
アチーッ!
またまたコーヒーをこぼすパパ
<中略>
アチーッ!
まままたまたコーヒーをこぼすパパ
パパ「できた!」
ポッター「よくやった!」
パパ「このタイムマシーンさえあれば、好きな時間に移動することができます」
松「よーし、じゃあ、戻って作業の遅れを取り戻すぞ!」

伊藤ガ 、、、、

ビン 、、、、

伊藤ガ この「松」って人、誰なんですかね?

ビン 松、、、、たか子?

伊藤ガ ちがうと思う。

ビン 、、、、、。